

ИГРЫ

PC • MAC • MULTIMEDIA

ELECTRONIC ENTERTAINMENT

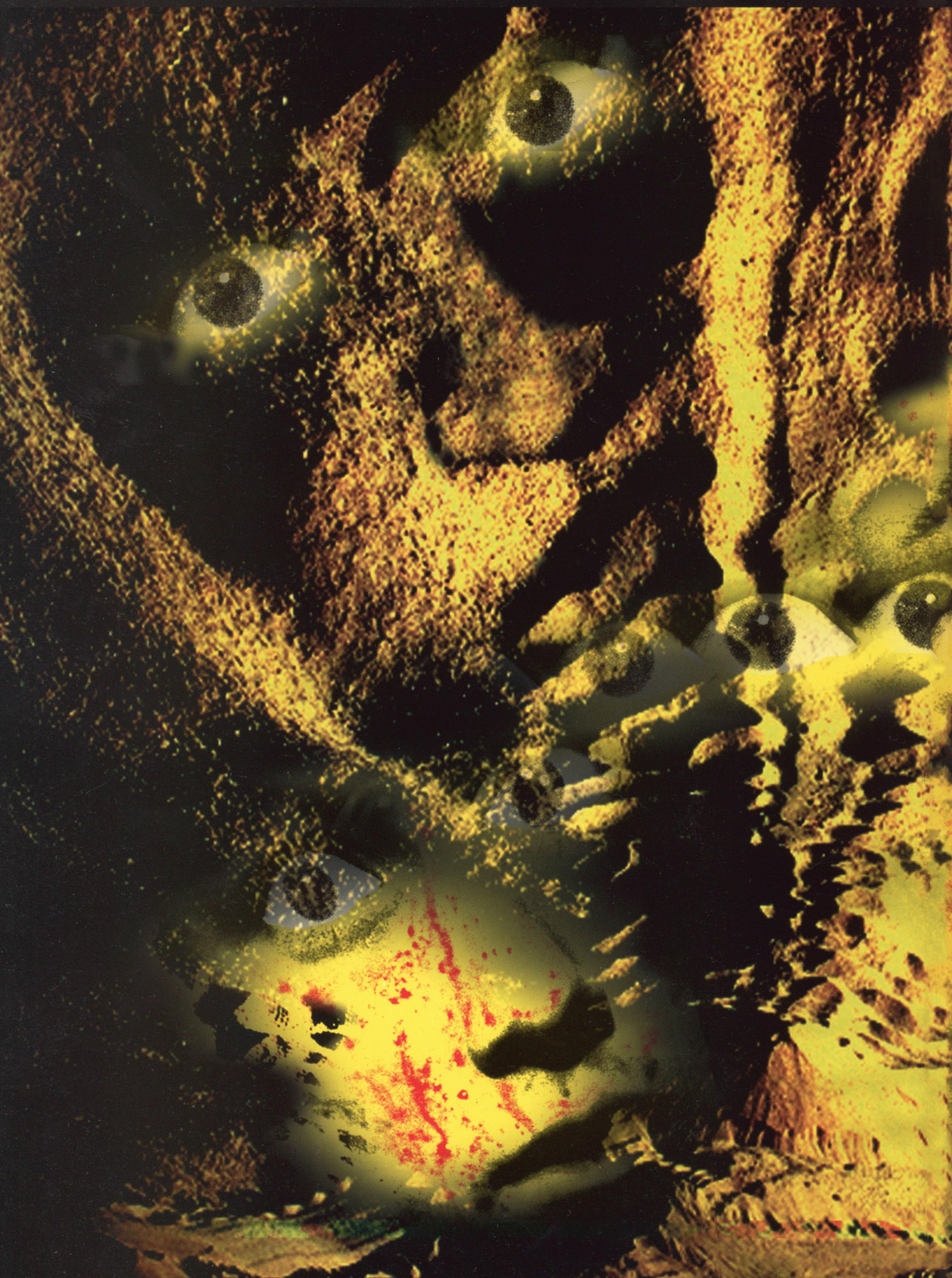
№ 3/1996



QUAKE

DUKE NUKEM 3D

СЛОВЕЧКИ



РЕДАКТОРА



Гонконг...

Горячие капли крови на песке, засада в беседке, бесконечные переходы дворцов, гангстеры в темных очках... Как же нам быть, мы растеряли различия, мы с трудом вспомним через пятьдесят лет, чем гонконгский боевик отличался от китайского. Будет все равно, Carcom или Acclaim выпустили ту или иную fighting game. Чьей любимой игрушкой были трансформеры... или для кого стала крахом агрессивная волна трехмерных "мочиловок" от Sony Interactive. Bad Culture, продукцию на пыльных видео пленках и 16-битный видеомир сменяют стерильные терминалы без возможности что-либо хранить на жестком диске, ride-дансинги и какая-нибудь мода на скоростную регенерацию.

Но сейчас мы живем в слишком медленном конце 20 века, когда достаточно раз в год менять себе компьютер, раз в неделю обновлять свой home page и смотреть изредка фильмы категории B, чтобы считать себя вполне модным. Итак, поговорим о самом актуальном: о застоявшейся моде на боевики и верстке WWW-страниц. В этом номере мы собрали замечательную первоапрельскую подборку шуток Duke Nukem 3D и авторских цитат, добавили к этому букет block-buster-ов от id Software, Bethesda Softworks и Sierra On-Line, завернув все в путеводитель по миру гонконгского кино. Кое-что изменилось и в дизайне: мы теперь живем вверх тормашками относительно журнала "Компьютер дома", и вы получаете два журнала в одном.

Самым приятным материалом и довольно неожиданной темой для интервью в номере на этот раз стала поездка в Петербург. Все-таки не только в Москве все меняется быстрее, чем времена года. В северной столице появились Интернет-кафе, в Университете - команда разработчиков тренажеров Interdriver. В студии Creative Images мы побеседовали с классными ребятами о будущем компьютерной графики и искусственном интеллекте. В следующем номере мы порадуем вас новостями с весенней выставки ECTS в Англии и заморскими представлениями о том, что же происходит в индустрии электронных развлечений и куда все движется.

Главный редактор Эва Рухина

Где приобрести журнал «Pro Игры»:

В нашем представительстве в Петербурге: С.-Петербург, 196105, пр-т. Гагарина, д.1, комп. 436, представительство «Антонюк-Консалтинг», тел. 294-85-12

1. «Алдим» Киевская Служба подписки, г.Киев, ул. Закревского, 15, тел. (044) 212-08-46
2. «Дом Книги», г. Санкт-Петербург, Невский пр., 28,тел. (812) 219-94-57
3. «Триумф», Минск,тел. (0172) 66-16-80
4. «Ювенал», Пенза,тел. (8412) 55-98-13
5. «Тир-Тор», Рига, тел. (0132) 320-148
6. «636», Рига, тел. (0132) 21- 28-48
7. «Нэта», Новосибирск, (3832) 46-08-63
8. «Дом Книги в Сокольниках», Москва, Русаковская, 27, тел. (095) 264-81-21
9. «Торговый Дом Таганский», Москва, Марксистская ул., 9, тел. (095) 270-54-07
10. «Дом Технической Книги», Москва, Ленинский пр., 40, тел. (095) 137-06-33
11. «Библио-Глобус», Москва, ул. Мясницкая, 6, тел. (095) 928-87-44
12. «Молодая Гвардия», Москва, ул. Большая Полянка, 28, тел. (095) 238-50-01
13. «Московский Дом книги» Москва, ул. Новый Арбат, 8, тел. (095) 290-45-07
14. Книготорговая фирма «Центр-Техника», Москва, ул. Петровка,15 тел. (095) 924-36-24
15. «Белый Ветер» ул. Никольская, 10/2, Смоленская пл., д. 13/21
16. «Гейм-Лэнд» СК «Олимпийский», 8-й подъезд
17. МКТП «Мир», Москва. Ленинградское шоссе 13, тел. 152-82-82
18. ТОО «Столица», Москва, ул. Покровская д. 44, тел. 917-40-74
19. «Юнивер», ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»
20. «Бука», Каширское шоссе, д.1, к. 2, тел. 111-51-56

В Петербурге:

1. СПб, ул. Пушкинская, 2, маг. «Техническая книга»
2. СПб, ул. Садовая, 40, маг. «Шанс на Садовой»
3. СПб, Большой пр. П.С., 34, книжный маг. N55
4. СПб, Невский пр., 147, маг. «Компьютеры»
5. СПб, ул. Ленсовета, 35, «Европа-Центр»,
6. СПб, станции метрополитена, «Союз издателей и распространителей»

- 12 Новости
- 17 Нарочно не придумаешь
- 60 Коды
- 62 Интерфейс
- 64 Анкета
- 65 Топ
- 66 Подписка на 1996 год

Интерракт



- 6 Драконы навсегда Стас Ростоцкий

Интервью



- 8 Визит в Санкт-Петербург

Игры для Мака

- 48 Обзор утилит для Мака Михаил Корниенко
- 49 U-Boat II Михаил Корниенко
- 50 Amoeb Arena Михаил Корниенко
- 51 Havoc Михаил Корниенко

Тактика

- 44 Gabriel Knight II: The Beast Within
Полное прохождение игры
Павел Коротов

Стопкадр

- 56 Шрифты с эффектами Алексей Шевцов
- 58 Фестиваль ARS ELectronica Татьяна Могилевская

Серфинг

- 54 HTML Аллена Кравченко

Игры для ПК



- 18 Duke Nukem 3D Петр Высотин
- 20 This Means War! Евгений Луньков
- 23 Quake Павел Коротов
- 26 Mission Critical Павел Коротов
- 28 Police Quest: S.W.A.T. Михаил Горюнов
- 30 The Terminator: Future Shock Михаил Горюнов
- 32 Dungeon Keeper Антон Полевой
- 34 Master of Antares Антон Полевой
- 36 C&C: The Covert Operations Евгений Луньков
- 38 Time Gate: Knight's Chase Павел Коротов
- 40 Gods' Wars Афигений Солнышков
- 42 Собор Михаил Рамендик



Страна незнакомки



- 52 The Pleasures of Sex Олег Никитский
- 53 3D Movie Maker Олег Никитский

Основан в 1994 году
№ 3/1996 (9)
Выходит 10 раз в год.
Зарегистрирован в Комитете РФ по печати
27.12.94 г. под №013173.

Главный редактор
Эва Рухина

Дизайн номера
Лика Багдасарян

Компьютерная верстка
Андрей Сорокин

Литературный редактор
Наталья Моисеевкова

Отдел распространения и подписки
Алексей Алехин
Олег Никитский
тел. 188-02-83

Отдел рекламы
Константин Салко
тел. 216-53-90, 216-50-83

Фото в номере
Александр Беленький

Перевод
Дмитрий Жантiev

Подписной индекс
91783 по каталогу АРЗИ
72765 по каталогу ЦРПА

Редакция не предоставляет советы и подсказки по телефону, обращайтесь, пожалуйста, по почте.

Pro Igry Magazine contains articles under license from CMP Publications, Inc. and CMP Media, a partnership. The articles are used by permissions of HomePC, copyright 1996 CMP Publications, Inc. All rights reserved.

Подписано в печать с оригинал-макета
1.04.96
Формат 60x90/8. Гарнитура "Плесецк"
Печать офсетная.
Тираж 20000.

Общество с ограниченной ответственностью
"Антонюк-Консалтинг".
Адрес: 129223, Москва, пр. Мира, ВВЦ,
а/я 18, Антонюк-Консалтинг, "Pro Игры".

Пленки изготовлены РИЦ "Комсомольская
Правда".
Отпечатано в типографии компании ScanWeb
(Финляндия).

ООО "Антонюк-Консалтинг", 1996.
Полное или частичное воспроизведение или
размножение каким бы то ни было способом
материалов, опубликованных в настоящем
издании, допускается только с письменного
разрешения "Антонюк-Консалтинг".

Редакция не несет ответственности за содержание рекламных материалов.

ДРАКОНЫ НАВСЕГДА

Гонконгским кино, как рыбьим жиром, нас перекормили в детстве. Практически каждый, кто причастился к видео в середине восьмидесятых, начинал свое образование в этой области с невероятных фильмов ("Восемнадцать бронзовых бойцов храма Шаолинь", "Змея в тени орла", "Боец в стиле пьяной лошади"), в которых одинаковые седобородые старцы лупили одинаковых усатых мандаринов пятками по головам. После дюжины таких картин, увиденных одна за другой, средний индивидуум либо превращался в полного дауна, либо переходил на более интеллектуальную и техническую продукцию made in USA, вспоминая о кун-фуистском прошлом в лучшем случае с ироничными ухмылочками. А тем временем и Штаты, и Европа тихонечко позавидовали от радости, открывая для себя новую волну гонконгского криминального кино, имеющего к кун-фу такое же отношение, как Книга Перемен к уголовному кодексу. Ни один мало-мальски уважающий себя фестиваль не обходился без набитых залов, в которых первостатейные снобы млели, глядя на экран, где одинаковые люди с характерным разрезом глаз стреляли из двух револьверов сразу, истекали кровью и мучительно умирали ради традиционных ценностей, настоящей дружбы или просто за чемодан с баксами. Ажиотаж достиг своего пика, когда новоявленные лидеры американского кино - Квентин Тарантино и Роберт Родригес - заявили, что выросли на видеокассетах из Гонконга, а мэтры, вроде Кубрика, Стоуна, Скорсезе и Хилла, запели осанну далекому коллеге Джону Ву и помогли выписать его в Голливуд.

После того, как Ву снял в своем первом американском фильме кумира детворы Жана-Клода Ван Дамма, к гонкогцам повернулись с интересом и по нашу сторону границы. Настоящего культа, правда, не вышло: такого рода кино у нас до сих пор толком не смотрят, не знают и не любят. И напрасно, ибо потратив полтора часа на любой фильм Ву, Ринго Лэма, Ронни Ю или Тсуи Харка, можно не только, приятно проведя время, повысить уровень гемоглобина в крови, но и встать в один ряд с истыми интеллектуалами-гурманами хорошего кино. А что может быть желаннее, чем без особых усилий попасть в число какой-никакой, а богемы?

Нижеследующая чертова дюжина гонконговских картин, вышедших в последние десять лет, реально имеются на отечественном видеорынке и настоятельно рекомендуются к просмотру.

"Полицейская история" (Police Story, 1985).

Едва ли не лучший фильм в карьере Джеки Чана. Он был одновременно режиссером и исполнителем главной роли. Привычная для Чана смесь криминального сюжета, предельно бесхитростных шуток и совершенно фантастических трюковых сцен. Апофеоз - грандиозное побоище в супермаркете, которое поражает само по себе, но еще сильнее - когда на финальных титрах осознаешь, что все свои кульбиты этот румяный ерник выполняет вживую и без дублеров.



"Тигр в полиции" (Tiger of the Beat, 1988).

Вездесущий Чоу Юн Фэт играет сексуально озабоченного ветерана-полицейского, которому присылают нового партнера (Конан Ли). Провальная попытка превратить героя в коверного (юмор туп сверх всякой меры). Рекомендуются отмотать кассету на самый конец и ограничить знакомство с картиной лицезрением дуэли на бензопилах.

"И лютя слезы" (As Tears Go By, 1988).

Своеобразная криминальная мелодрама, в которой семейные проблемы чередуются с рэкетирскими войнами. Режиссерский дебют Вон Кар-Вэя, новой надежды гонконгского кино, чьи работы привечают международные кинофестивали, а последний фильм, "Чанкингский экспресс", отобран Тарантино для широкомасштабного проката в Америке.

"Светлое будущее" (A Better Tomorrow, 1986). Этапная

картина, появление которой можно сравнить со взлетом Брюса Ли. Великий режиссер Джон Ву придумал и поставил до невозможности сентиментальную и настолько же кровавую драму про двух братьев (раскаившийся гангстер и простивший его детектив). Парни в компании с опустившимся киллером уничтожают банду фальшивомонетчиков. В трех главных ролях - будущие суперзвезды Чоу Юн Фэт, Ти Лунь и Лесли Чоун. Абсолютный чемпион азиатского кинопроката того времени.

"Светлое будущее 2" (A Better Tomorrow 2, 1988).

Весьма вольное продолжение старой истории. Первый час изрядно утомляет, но конец радует разборкой, беспрецедентнейшей по количеству трупов, где вперемешку используются гранаты и самурайские мечи. Непонятно каким образом, но в живых остаются все те же Чоу Юн Фэт и Лесли Чоун.

"Город в огне" (City on Fire, 1987).

Стильное и жестокое творение Ринго Лэма, скандально знаменитое своей подозрительной похожестью на тарантиновских "Бешеных псов", даром что снят на пять лет раньше. Чоу Юн Фэт истекает кровью в роли законспирированного полицейского, внедрившегося в банду грабителей.



Теперь любители гонконгского кино могут в полной мере удовлетво-

рить свое любопытство в Internet.

И в этом им поможет страница Hong Kong Cinema, созданная Джозефом М.Фиерро по адресу: <http://egret0.stanford.edu:80/hk/>. Она представ-

ляет собой наиболее подробный на сегодняшний день справочник с базой данных, включающей сведения практически обо всех выпущенных гонконгских фильмах, а также краткие биографии актеров и каталоги фильмов, с участием каждого из них. Кроме того, там представлена информация обо всех видеотеках и кинотеатрах Сан-Франциско, при помощи которых можно познаться с гонконгским кино, а также адреса других sites, посвященных этому славному направлению в мировом кинематографе.

Несмотря на традиционное пристрастие к боевым искусствам и стрельбе, в последнее время в гонконгском кинематографе все больше внимания уделяется сложным сюжетным построениям и образам. Так, например, среди последних работ режиссера John Woo с участием актера Chow Yun-Fat есть не только боевики, но и комедии, и даже драмы. Вниманию начинающих любителей гонконгского кино можем порекомендовать страницу Ларса Эрика Холмквиста Hong Kong Movies по адресу: <http://www.mdstud.chalmers.se/hkmovie>. Там в форме часто задаваемых вопросов и ответов представлены списки фильмов, отзывы и авторский всемирный каталог видеотек, в которых

"Убийца" (The Killer, 1989). Безусловный шедевр Джона Ву. Трогательный и жестокий путь наемного киллера, который решил завязать с грязной работой, но перед этим заработать на операцию некстати подстреленной невинной девушки. Перестрелкой в церкви можно наслаждаться десятки раз подряд, как и положено истинной классике, она не надоедает. В главной роли виртуозен Чоу Юн Фэт, в паре с ним блистает Дэнни Ли.

"Остров огня" (Island of Fire, 1991). Мрачная тюремная драма Чу Ен Пина, где собраны практически все звезды первой и второй величины: Джеки Чан, Само Хун, Тони Леун, Энди Лау. Сюжет закручен вокруг известного домысла, что приговоренных к расстрелу на самом деле не пускают в расход, а заставляют выполнять "мокрые" правительственные поручения. Самое смачное и лихое, разумеется, припасено к финалу. Может фигурировать под названием "Узник" (The Prisoner).

можно заказать эти довольно-таки редкие фильмы. Гонконгская кинокомпания Mandarin Films создала собственную страницу: <http://www.mandarin.film.com.hk/>, - она содержит анонсы новых фильмов с кратким содержанием и экранными фото. Еще один кладезь информации - John Woo Central в <http://underground.net/~koganuts/Galleries/jw.main.html>. Там один из страстных поклонников режиссера Woo представляет самые разнообразные сведения о творчестве своего кумира.

Некоторые из звезд гонконгского кино известны также и в мире музыки. Например, наиболее популярная в Гонконге певица по имени Faye Wong снялась в главной роли в фильме Chungking Express режиссера Wong Kar-Wai. Фильм завоевал первый приз на гонконгском кинофестивале 1994 года. Данная тенденция отмечается в site Ray's World (<http://www.hk.super.net/~rayc/ray.html>). Ведущий этого site - Raymond Chu - звукооператор и специалист по микшированию, прекрасно знающий индустрию гонконгского кино изнутри. Его site содержит самую горячую информацию о последних и грядущих музыкальных новинках, например, сведения о коммерческом клипе с участием популярного актера и певицы Andy Lau (там же вы найдете эксклюзивный список e-mail адресов известных актеров и продюсеров!)

Итак, запускайте свой browser и открывайте пакетик с попкорном. Вас ждет поток новостей о новейших гонконгских фильмах, и эту горячую информацию вы можете получить только с помощью Web.

領銜主演
萬梓良
恬妞
楊慶煌
王美雪
特別演出
陳松勇

"Дракон из России" (The Dragon from Russia, 1990). Провальная, но при этом умилительная подделка, интересная хотя бы этнографически. Сцены в Москве, на Красной площади и в метро (под трели "Подмосковных вечеров" в ориентальной обработке), что называется, "вставляют".

"Светлое будущее 3: Любовь и смерть в Гонконге" (A Better Tomorrow 3: Love and Death in Hong-Cong). Еще менее связанный с оригиналом, чем вторая серия, фильм цикла с привкусом ретро. Злоключения совестливых контрабандистов на фоне вьетнамской войны и китайской культурной революции. На тречку. Тсуй Харк неплохой режиссер, но в том, что касается action, ему до Ву еще пилить и пилить.



"Круто сваренные" (Hard Boiled, 1992). Триумфальная попытка Джона Ву соединить свои фирменные перестрелки под девизом "пленных не брать" с эсхатологической стилистикой "Бегущего по лезвию бритвы". Самый смурной, безысходный и урбанистический его фильм, действие которого происходит в канун 1997 года, когда Гонконг должен перейти под юрисдикцию красного Китая. Полицейский (Тони Леун) преследует гангстера (Чоу Юн Фэт), не подозревая, что тот на самом деле его законспирированный коллега. Классический кадр - окровавленный герой Юн Фэта, стоящий с младенцем в одной руке и с помповым карабином в другой, - войдет в историю кино наряду с вздымающейся юбкой Монро и улыбкой Кабирии. В крохотной роли владельца джазового клуба - маэстро Ву собственной персоной.

"Полный контакт" (Full Contact, 1992). Боевик, беспрецедентно жестокий даже по гонконговским меркам. "Черный" гангстерский фильм, помноженный на восточные традиции, вроде стрельбы из двух рук сразу, пыток и поножовщины. Недобитый некогда гангстер (Чоу Юн Фэт - честное слово, в Гонконге, кроме него, есть и другие актеры) мстит своим бывшим друзьям во главе с гомосексуальным главарем (Саймон Ям). Ринго Лэм дал полную волю своей неумной кровожадности. Иногда встречается под названием "Мертвая хватка".

"Возвращение Бога игроков" (Return of God of Gamblers, 1994). Продолжение блокбастера "Бог игроков". Чоу Юн Фэт, в роли гениального игрока в кости, пятый год как оставившего азартный промысел, игнорирует вызов могущественного мафиози. Мафиози обиделся и убил его жену вместе с неродившимся еще ребенком. Тогда Бог игроков позвал на помощь Бога оружия, поехал на Тайвань и всех победил. Чуть больше ужимок, чем хотелось бы, но пальба и игра в кости сняты в полном соответствии с названием, т. е. божественно. PRO

Станислав Ростоцкий







Pro Игры побывал в гостях у Санкт-Петербургской студии 3D дизайнеров и программистов "Creative Images". Вы наверняка знакомы с работами этих ребят по телевизионным заставкам на канале 2x2 в «Новостях», оформлению "Ночного канала" Телеэкспо, передач "За глаза", "Парад Парадов" и рекламным роликам 5-ого канала. Мы побеседовали только с несколькими из них. Итак, позвольте представить:

Авенир Снятков - художник-дизайнер,
Дима Холодов - художник-дизайнер,
Юра Черныш - художник-дизайнер,
Андрей Ионес - программист.

Pro: Сколько лет вы работаете на студии?

Андрей: Я работаю в этой фирме уже около двух лет. Это, правда, не первое мое место работы.

Pro: Насколько нам известно, компаний, подобных вашей, в Петербурге все-таки нет?

Андрей: В каком смысле?

Pro: В смысле сосредоточия профессионалов и просто талантливых людей на один квадратный метр.

Андрей: Подобное мнение мне, конечно, очень приятно и я надеюсь, что вы не измените его, познакомившись с нами ближе. Я не буду утверждать, что мы идеальная компания, но у нас действительно очень высокий потенциал. Одновременно мы работаем над несколькими различными проектами. Основной работой является создание 3D клипов для телевидения, рекламы, компьютерных игр, также мы делаем презентационные CD-ROM-ы. Это похоже на небольшие игрушки с очень красивой графикой, они несложны с точки зрения программирования, но благодаря хорошей графике могут достойно показать лицо фирмы. Еще один проект, который мы удачно осуществили в прошлом году: написали интегрирующую оболочку (идеологически похожую на Norton Commander) для операционной системы Xwindows/UNIX рабочих станций Silicon Graphics. С ее появлением жизнь художников существенно облегчилась: им теперь не нужно заниматься "программированием" на языке UNIX для переименовки и копирования файлов. Все необходимые операции в CreativeCommander требуют нажатия одной-двух клавиш.

Pro: Это ваша первая игра, вы ведь до этого не выпускали игр?

Андрей: Действительно, для нас это первая игра, и мы используем опыт других компаний по созданию игр. Ведь только если вы можете предложить что-нибудь новое и интересное, только тогда у вас есть шанс продать игру. Уже разработано много 3D библиотек, на основе которых создаются сложные современные игры. В них все очень быстро, все очень реалистично, с высококачественными текстурами и трехмерными монстрами, которые также очень быстры. В таких играх приятно бегать и стрелять, они весьма популярны на рынке. Поэтому, перед тем как проек-

тировать игру, мы сели и задумались, что мы можем предложить такого, что пока еще не реализовано ни в одной другой игре. Первый момент - это высококачественная графика и динамика, потому что у нас в студии работает ряд классных художников-аниматоров, которые могут создать изумительные модели персонажей, нарисовать впечатляющие вторые планы. А второй - мы, как программисты, можем наделить этих персонажей разумом. Ведь известно, что в большинстве игр (в том числе и в Doom-е) персонажи обычно очень глупы, глупы настолько, что играть вскоре становится очень скучно.

Pro: То есть вы хотите воплотить модную идею "Doom наоборот": у вас есть армия персонажей, но они все невообразимо тупы, а охотится вам приходится за сверхумным и неуязвимым героем?

Андрей: Совсем нет. Вспомним, насколько интереснее играть в тот же Doom по сети. Это совсем другое измерение. Реальные противники - это твои друзья, сидящие за соседним компьютером. Разумеется, их поведение в игре непредсказуемо и существенно более интересно, чем у компьютерных персонажей. И люди могут играть ночами, днями, не прерываясь. Когда ты играешь против компьютерных героев, то через какое-то время понимаешь, какую тактику они выбирают, а тактика у них почти всегда одна и та же, она не меняется. Ее легко понять и придумать противодействие. Значит можно выиграть любое сражение со второго-третьего раза. Человеческая же тактика намного более динамична.

Pro: Питер Молинекс из компании Bullfrog в своих интервью тоже говорит о разработках AI (artificial intelligence) и даже утверждает, что новые проекты Bullfrog теперь могут симулировать характерное поведение игрока. То есть программа, пока человек играет, изучает его тактику в сетевой игре, и, когда он отлучается на минутку, она может симулировать его участие, принимая наиболее логичные для него действия.

Андрей: Честно говоря, я не очень верю в возможность качественного решения подобной задачи. Реально заранее проанализировать игру какого-то человека, придумать какое-то количество стратегий и уже эти стратегии реализовывать. Стратегий же может быть очень много: от простейшей стратегии "уйти за угол" или переключения двух стратегий "догонять/убегать" до более сложных. Но даже эти элементарные алгоритмы на практике очень трудно реализовать, т. е. придумать адекватные программы. В игре можно сделать много типов воды, можно добавить сложных текстур, реалистичные тени, перспективу и разные другие примочки: конечно же будет приятнее играть (и это очень важно), но это не изменит игру по существу. А вот если бы можно было сделать так, чтобы поведение компьютерных персонажей стало действительно "разумным", чтобы оно существенно менялось, как реакция на ваши действия - это был бы качественный скачок игры. До сих пор мы занимались разработкой стратегий, которыми можно было бы наделять компьютерных персонажей, чтобы их поведение было бы если не человекоподобным то хотя бы сложным и неординарным.

Pro: Насколько сложным? Ведь сейчас многие делают игры с хорошим AI, но пока еще далеко до совершенства.

Андрей: Настолько, насколько серьезно мы будем этим заниматься. Ведь по искусственному интеллекту игровых программ, по существу, не опубликовано ни одной теоретической разработки.

Сейчас все знают, как можно нарисовать трехмерные объекты, небо и горы. Существуют пакеты трехмерного моделирования. Существует теория построения теней, и теперь это можно реализовать в играх. А вот общих исследований моделей поведения игровых героев сделано очень мало. Рассмотрим, например, простейшую задачу. Что такое "уйти за угол"? Когда говоришь человеку, то он берет



и заходит за угол. А объяснить компьютерному персонажу - это значит определить, что такое угол, как за него зайти, чтобы не пройти сквозь стены, нужно из всех ближайших углов выбрать нужный, чтобы не оказаться в поле обстрела. А что делать потом? Притаиться и подстрелить врага? А может убежать дальше? То есть, даже такое простейшее действие, если мы его разложим на выполнимые элементарные процедуры, оказывается трудно программировать. А компьютер сам по себе глупый и понимает лишь элементарнейшие указания и команды. Главная проблема - это формализовать, т. е. разработать некую концепцию, которая будет адекватно представлять поведение игрока. Только после формализации проблемы мы сможем программировать. С точки зрения игрока "уйти за угол" - это просто, с точки зрения монстра - это сложно. Вы только подумайте о том, сколько таких вариантов поведения существует, то есть попробуем просто перечислить все эти действия, которые в игре мы (или наши оппоненты-люди) воспроизводим практически не задумываясь: убегание, преследование, открытый бой, стояние в засаде и мгновенный контрвыпад и т. д. Кстати, в сетевом варианте Doom-а есть еще такая странная стратегия: если ты "почти мертвый", то нужно добежать до болота и утонуть в нем или выстрелить в бочку с горючим, но не достаться врагу. То есть, нужно понять в какой момент пора переходить от активной стратегии к пассивной или самоуничтожительной. А ведь надо не только понять, но и четко сформулировать это для компьютера. У нас даже сейчас в фирме ежедневно отведен час специально для сетевой игры, чтобы мы могли отрабатывать те или иные стратегии поведения. Смысл не в том, чтобы победить, а понять почему, благодаря чему это происходит. Если называть стратегические концепции, которые мы разрабатываем, то они будут звучать не так возвышенно, как, скажем, термины трехмерной графики. Однако, их реализация на практике гораздо сложнее, чем это может показаться игроку, не являющемуся профессиональным программистом. Но, ес-



ли вдуматься, что за этим стоит, то можно только сидеть и качать головой. Впрочем, для нас это своего рода вызов, а без него работа стала бы скучной.

Pro: Сколько человек сейчас работает над этим проектом?

Андрей: Программистов - двое. У нас ушел январь месяц, когда мы разрабатывали концепцию игры, и сейчас существует параллельно несколько вариантов. Если я вам покажу то, что мы сейчас делаем, вы увидите, насколько это еще далеко до финальной игры. Реализовано пока лишь несколько тестов, но ведь это только начало.

Pro: Не кажется ли вам, что два человека - это слишком мало для масштабного проекта? Ведь время одиночек давно прошло?

Андрей: Безусловно, это так. Однако, вы ведь знаете, что Doom разрабатывала команда из 6-7 человек, а столь популярная теперь операционная система Windows была изначально создана лишь 15 программистами. Таким образом, на начальном этапе проекта, когда, собственно, и закладывается фундамент и прорабатываются детали, слишком большой коллектив не нужен. Потом штат программистов будет, видимо, увеличен. А кроме того, мы и сейчас не вдвоем - ведь в современной игре работа художников и дизайнеров более чем значительна, и мы все работаем вместе.

Pro: Когда, вы думаете, будет собрана хотя бы альфа-версия?

Андрей: Может быть, через 3-4 месяца.

Pro: А вы как давно работаете на студии? (вопрос к Авениру)

Авенир: Я что-то не могу сосчитать... В общем, я начал здесь работать примерно через два года после того, как она образовалась, в 92-ом году.

Pro: А сколько сейчас у вас работает художников?

Авенир: Всего - девять.

Pro: И они могут работать на любой платформе?

Авенир: Не то чтобы на любой, просто мы уже около двух лет работаем на Силиконах с программой SoftImage, в ней профессионально можно делать все, что касается трехмерной графики, обработки видео, взаимодействия видео и графики, наложения слоев и т. д.

Pro: И все девять художников работают на Силиконе, никто не работает на ПК?

Авенир: Нет, конечно, на ПК есть много замечательных профессиональных программ: Adobe Photoshop, Fractal Design Painter, Elastic Reality и т. п. Все, что касается создания одинарных изображений, мы делаем на ПК. Но весь монтаж и анимация делается на Силиконе, за исключением рисованной анимации.

Pro: А сейчас вы делаете фильм вместе с Дебижевым?

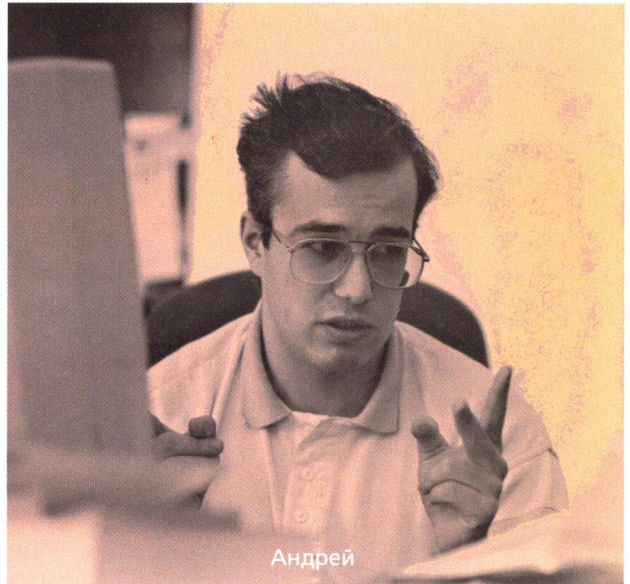
Авенир: Да, это ролик, вернее, пятиминутный фильм вместе с Юрием Шевчуком, такая история о любви под песню из альбома ДДТ, недавно записанного в Англии. Сейчас мы, в основном, работаем с русскими заказчиками. Делаем несколько рекламных роликов по заказу московских агентств.

Pro: Вы мне показывали интро для игры Curse of Dragor, это было сделано для Domark?

Авенир: Да. Это был типичный квест. В ней нужно было бродить по замку, разыскивать и использовать предметы, иногда с потолка спускались огромные пауки и т. д.

Pro: Нынешнее поколение восхищается дизайном Mondo, Wired. Это, безусловно, прекрасные издания. А у вас есть любимые американские дизайнеры?

Авенир: Затруднительно ответить, поскольку каждый силен в каком-то отдельном, разработанном им направлении. Например, на студии Рихард есть известный дизайнер Джон Лассетер, стиль которого определяет целое направление в компьютерной графике, его работы из коротких роликов выросли до размеров полнометражного фильма (Toy Story). Вот еще студия Industrial Light&Magic, которая занимается созданием эффектов для кино.



Андрей

Они решают определенные задачи: создать реалистичность компьютерной графики, чтобы она гармонично смотрелась рядом с материалом, отснятым кинокамерой. Они лидеры в этой области, и практически каждый их проект становится хитом с точки зрения технологии.

Pro: А какие фильмы с эффектами у вас любимые?

Авенир: Фильмы с эффектами часто не выдерживают критики во всем остальном: с точки зрения сюжета, актерского мастерства и т. д. «Парк Юрского периода» как раз фильм такого типа. В нем использованы эффектные приемы, но слаб сюжет. Спилберг умеет завораживать, и этот фильм тебя действительно захватывает, хотя по окончании трудно понять, чем же ты был так увлечен. Мне нравятся фильмы, в которых присутствует какая-то мораль, но в неявном виде, с некоторым философским подтекстом. Есть очень хороший фильм Casper. Он рассчитан на семейную аудиторию. В нем примерно половина фильма создана при помощи компьютерной графики, так что фильм интересен, как с точки зрения спецэффектов, так и с сюжетной стороны.

Pro: Как вы работаете над проектами: разбиваетесь на мелкие группы или все выполняют одну, первоочередную работу?

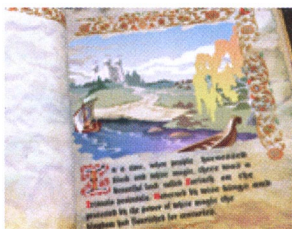
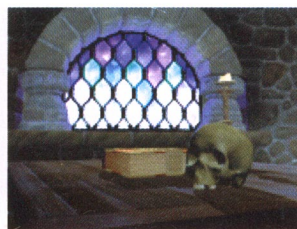
Авенир: По-разному. Есть проекты, которые требуют длительной работы одного человека, когда необходимо, чтобы все части конечного продукта имели один почерк (например, рисованный анимационный ролик). Или, к примеру, один человек может создать ролик «одного проезда». Когда строится сложная сцена, и по ней панорамирует в течение нескольких секунд камера. Это было очень популярно в начале компьютерной рекламы. Все эти проезды сквозь замочную скважину, щели и т. п. Но сейчас, это, наверное, не считается высоким профессионализмом...

Pro: А что вы считаете высоким профессионализмом?

Авенир: Это, наверное, способность донести идею, сюжетную, художественную, эмоциональную или даже техническую так, чтобы зритель думал не о том, как это было сделано, а что художник хотел этим сказать. Я считаю это высшим пилотажем, когда, воспринимая компьютерную графику, думают не о спецэффектах, а о том, что стоит над этим. Например, при чтении книг нас же не интересует шрифт, а история, с ее началом и концом.

Pro: Ну, а как, например, ваши программисты делают компьютерную игру, создавая только AI? Игра начинает делаться, когда еще нет сметы, сюжета, раскадровки, только моделируется отдельная технология? А с другой стороны, есть великолепная 3D графика...

Авенир: И ведь это легко совмещается. Ведь компьютерная игра - это особая вещь. В ней уже потом может совмещаться и новая технология, и storyline. **PRO**





G-Police Sony Interactive

Ваша сестра, являвшаяся сотрудницей G-Police, исчезла при загадочных обстоятельствах. Так что вам, ради ее спасения, придется путем подлога проникнуть в ряды G-Police и начать распутывать этот таинственный клубок. Выполняя повседневные обязанности сотрудника G-Police, играющий в то же время собирает информацию, помогающую раскрыть тайну исчезновения сестры. Вводное руководство к игре помогает понять, как исход каждой миссии может повлиять на последующую, а также на окружающие условия. Например, если вам не удалось предотвратить нападение террористов на электростанцию, в следующей миссии город будет погружен во мрак, а террористы будут "править бал". Множество анимированных сцен иллюстрируют происходящее. Будет множество видов оружия, вызывающего чудовищные разрушения: боевые сети, стробо-пушки, газовые гранаты, ракетные установки, пучковое оружие и многое другое.

Megarace 2 Mindscape

В апреле ожидается выпуск Megarace 2. Там будет все то же, что и в оригинале, плюс новые препятствия и опасности, а также улучшенные изображения автомобилей и пейзажей. По сообщениям Mindscape, основной упор был сделан на совершенствование техники вождения, а не на стрельбу и взрывы. Megarace 2 на CD-ROM будет выпущен в апреле.

Mindwarp

Фирма Maxix, более известная своими стратегическими имитациями, решила опробовать силы на совершенно новом поприще. В результате получилась игра Mindwarp, в которой игроющему предстоит совершить увлекательное путешествие в реальное время по... дебрям человеческого мозга! Причем там будет и стрельба, и смертельные опасности, словом, все атрибуты action в реальном времени. Вообразите себе ускоренную версию Creature Shock с монстрами в стиле Descent - и вы получите отдаленное представление о Mindwarp. Вы летаете в корабле-капсуле, подвергаясь атакам со стороны самого мозга, и отражаете их при помощи разнообразных химических, психических и биологических средств. Выпуск Mindwarp намечен на весну текущего года.



City of the Lost Children Sony Interactive

Дело происходит где-то в будущем. Меланхоличный злодей по имени Крэнк мучается от того, что не может видеть сны. И вот он начинает похищать детей для того, чтобы научиться видеть их сновидения и вернуть свою молодость. В огромном городе живет парень по имени Уан, сильный и храбрый. Он пытается найти своего похищенного брата Денри и случайно встречает девушку по имени Мийет, предводительницу ватаги озорных подростков. Им суждено подружиться и пройти вместе через самые невероятные приключения в борьбе против Крэнка. На своем многотрудном пути они будут взаимодействовать с массой разнообразных персонажей. Вместе с ними вам предстоит обследовать 100 помещений. В игре более пятидесяти анимированных трехмерных персонажей, созданных при помощи технологий Softimage и Motion capture.

Parasite Sony Interactive

Действие происходит в небольшом городке штата Арканзас. В течение нескольких дней таинственным образом исчезают люди... Наш герой по имени Джэк потягивает пиво в местном баре. Он и не заметил, как проглотил что-то вместе с пивом. Вдруг его поражает какая-то загадочная болезнь, от которой лицо покрывается ужасными волдырями. Все вокруг перепуганы и готовы убить Джэка, опасаясь, что он заразит их. Ему приходится спасаться бегством... Что же произошло? Оказывается, по земной орбите двигался крошечный инопланетный корабль, на борту которого находился межпланетный полицейский по имени Ар Критц, преследовавший каких-то галактических преступников. Внезапно произошла авария, и Ар Критцу пришлось катапультироваться. Падая на землю, крошечное существо угодило в стакан с пивом, которое благополучно выпил Джэк! Джэку (с инопланетянином в желудке) придется пережить серию фантастических приключений. Он сражается с многочисленными противниками и пытается найти противоядие, способное остановить процесс мутации, придающий его телу небывалые физические способности, но в то же время превращающий его в чудовищного монстра, обреченного на гибель... Игра наполнена оригинальными фантастическими зрительными эффектами и многочисленными видеосюжетами. Диалоги героя и внедрившегося в его тело паразита озвучены.

Deus Silmarils

Новое творение фирмы Silmarils (они известны серией ролевых игр под названием Ishar) - Deus - представляет собой 3D ролевую приключенческую игру, действие в которой происходит в 22 веке. Вам, в качестве охотника за вознаграждением, предлагают огромную сумму денег, если вы согласитесь отправиться на далекую планету Abicade и освободить находящуюся там научную станцию от банды космических террористов. По прибытии на планету можно перемещаться всеми возможными способами: прыгать, бегать, плавать в воде и под водой, ведя при этом бои в стиле Toshinden.

Quest for the Holy Grail

В игре Quest for the Holy Grail (производство 7th Level), являющейся продолжением Monty Python's Complete Waste of Time, рыцари короля Артура вновь отправляются в поход. Им предстоит сражаться с монстрами и колдунами, беседовать с Богом и даже спорить с рассерженными крестьянами. Практически все наиболее яркие эпизоды и цитаты из одноименного кинофильма нашли здесь свое отражение, и все это дополняет забавная анимация, созданная Терри Джилиамсом. Увы, новинка будет выпущена не ранее осени 1996 года.

Sentient Sony Interactive

Sentient - интеллектуальный триллер, который может стать образцом для ролевых игр. Игроющему предстоит обнаружить причину загадочной радиационной болезни, от которой медленно погибает экипаж космической станции. У игры есть свои особенности: прежде всего, перспектива "от первого лица", которая скорее сближает эту игру с Doom, чем с Final Fantasy. Вместо нехитрой графики - 3D окружение. Но, пожалуй, самая яркая особенность Sentient - это интерактивная система, позволяющая игроющему создавать собственные диалоги. Выбирается тип реплики (например, "вопрос" или "утверждение"), а затем форма наполняется содержанием. Можно даже задавать тон беседы, например, флиртовать или шутить. Каждый экранный персонаж, не управляемый игроющим, имеет свою индивидуальность, а ваше взаимодействие с каждым окажет весьма важное воздействие на ход игры. Игру обещают выпустить весной 1996.



Antagonizer

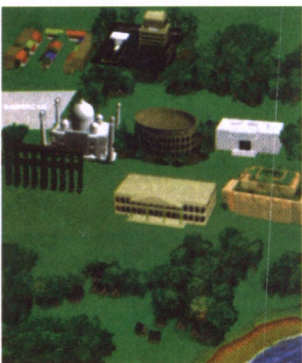
Встречайте Antagonizer! Нет-нет, это вовсе не тренажер для накачки мышц, а дополнительный диск к игре Ascendancy производства фирмы Virgin. Диск заслуживает внимания. Правда, там нет новых кораблей, планет и монстров, зато уже имеющиеся становятся более разумными и быстрыми, так что играть становится гораздо интереснее. Благодаря усовершенствованию искусственного интеллекта нейтральные космические расы повысили свой технологический уровень, и теперь с ними не так-то просто вести переговоры. Враждебные существа также достигли новых успехов в технологиях и производстве. Теперь они готовы напасть на вас, не дожидаясь благоприятной дипломатической ситуации. Сколько же стоит это удовольствие? Ни за что не догадаетесь! Абсолютно бесплатно! Да-да, вы не ошиблись. Нужно только загрузить Antagonizer из Website Logic Factory: <http://www.logicfactory.com>.

Ripper

Новая игра в стиле фильмов ужасов Ripper от Take 2 начинается в футуристической атмосфере Нью Йорка 2040 года. В качестве журналиста по имени J.Quinlan вы расследуете серию загадочных убийств, совершенных по схеме лондонского Джэка-Потрошителя прошлого века. Преступник каждый раз выбирается системой произвольно среди 25 персонажей. Точнее, каждый раз компьютер выбирает сначала четверку персонажей, а потом - одного из них, так что заранее никак не угадаешь (между прочим, одну из ролей исполняет Кристофер Уолкен). Графические фоны подготовлены заранее, а актеров снимали на фоне пустого экрана. И все это вы наблюдаете "от первого лица".

Civilization 2 MicroProse

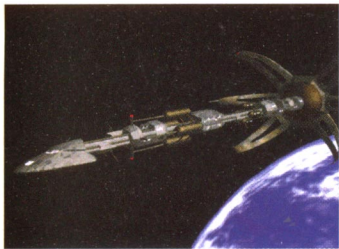
Время выпуска: март. Игру Colonization зачастую рассматривали как продолжение Civilization. Виновато в этом было, прежде всего, сходное звучание названий, но на самом деле оба продукта не имели между собой почти что ничего общего, разве что в обеих играх действие разворачивалось на карте. Civilization 2 - чистейшая стратегия, где вы начинаете чуть ли не с пустыми руками строить самую могучую империю в мире. В конце первой игры у вас была возможность отправиться на Альфа Центавра, но космическая линия не получила развития в Civilization 2. И на Земле дел хватает, тем более что интерфейс стал еще удобнее, а SVGA-графика радует глаз. Основные цели и задачи игры остались неизменными, но Сид Мейер умудрился добавить аж 20 новых типов войск, 10 новых типов городских сооружений и 14 новых чудес света! Число конкурирующих цивилизаций увеличилось до 21, причем новая дипломатическая система еще больше подогревает страсти.



Новый 3D интерфейс, масса дополнительных деталей и, как и прежде, необычайно увлекательный сценарий несомненно сделают Civilization 2 одним из бестселлеров текущего года.

Defcon 5

В игре Defcon 5, созданной фирмой Millenium, вы выступаете в роли мирного инженера, которому приходится оборонять космическую станцию от внезапного нападения. Вас вроде бы направили на станцию лишь для того, чтобы отключить компьютерные системы, но одно из подразделений корпорации, а именно Tyro Weapons Division, недовольно намерением своего начальства демонтировать дорогостоящие системы обороны и решает имитировать нападение инопланетян, дабы сохранить свой военный бюджет. Вы бегае по станции, лихорадочно пытаетесь запустить оборонительные системы, между тем напряжение все возрастает, пока в конце концов вы не столкнетесь лицом к лицу с одним из противников. Опасности подстерегают на каждом шагу: снаружи вас атакуют неприятельские корабли (а чтобы их сбить, нужно вначале привести в действие системы вооружений), по коридорам носятся боевые роботы, каждый из которых имеет задание найти и уничтожить вас. С помощью системы VOS вы можете блокировать коридоры, контролировать системы жизнеобеспечения и, наконец, активизировать эвакуационный модуль и привести в действие механизм ликвидации базы.



Три новики от Blizzard

Компания Blizzard Entertainment, известная благодаря своим впечатляющим играм из серии Warcraft, собирается выпустить еще три новых продукта для ПК. Первым идет Pax Imperia 2 - космическая стратегия (оригинал выпускался только для Apple Macintosh, так что имел ограниченный успех). Blizzard предприняла попытку создать еще одну космическую игру на манер Civilization, а по качеству графики это весьма напоминает Outpost и Ascendancy. В борьбе за господство над галактикой вам предстоит вести дипломатическую игру, создавать новые технологии и управлять производством.

Выпуск **Pax Imperia 2** запланирован на март 1996 года. Затем идет

Shattered Nations - футуристическая стратегическая игра, в которой предстоит спасти от окончательного уничтожения остатки земной цивилизации, уцелевшие после ядерного катаклизма. Особый упор сделан на коллективный режим - в сети, по модему и через прямое подключение. Также в процессе разработки находится ролевая игра Diablo, в которой какие-то кошмарные типы терроризируют жителей средневековой деревни. Как водится, предстоит перебить массу народа, прежде чем ваш герой приобретет достаточный опыт. Shattered Nations и Diablo появятся где-то во втором квартале текущего года.

Deadline

Sony Interactive

Вы - командир элитного подразделения по борьбе с терроризмом. Правительство поручает вам провести специальную операцию и спасти заложников. Вы можете получить по компьютерной сети фотоснимки места действия, дабы соответствующим образом разместить своих людей. Всякий раз высвечивается вся имеющаяся информация о террористической группе: видеоклипы, подборки газетных сообщений и "записи" телефонных разговоров. Вы знаете, что они собираются взорвать мощное взрывное устройство (200 фунтов взрывчатки). Вся беда в том, что специалист по обезвреживанию бомб прибудет только через два часа, а срок ультиматума, предъявленного террористами, истекает через час. Таков сценарий одной из 20 ситуаций, с которой вы столкнетесь в игре Deadline - как видите, эдакий гибрид стратегии и action в реальном времени.

Игра разработана при участии бывших сотрудников спецслужб, так что обеспечена наивысшая степень реализма. В вашем распоряжении имеются всевозможные технические приспособления: инфракрасные видеокамеры, приборы ночного видения и так далее, но главная задача - спасти жизни заложников. После двух лет, ушедших на создание программы и консультации с экспертами, фирма Millenium Interactive с гордостью объявила о намерении выпустить Deadline в начале 1996 года. Ждем-с.

Scorcher

Scorcher - это фантазмагорическая гоночная игра, работы по созданию которой ведет сейчас GT Interactive. Сюжет? Старая история: мир ввергнут в хаос, и, чтобы спасти его, вам предстоит...победить в гонке! Какая-то крутая раса создала технологию, позволяющую сростить воедино живое тело и автомобиль. Бред, конечно, но от вас требуется продемонстрировать свое мастерство вождения, дабы стать "самым крутым парнем на машине Vexoid". Тогда воинственная раса покорится вам, и мир будет спасен. Продукт разрабатывается специально под Windows'95.

Urban Runner

Утверждают, что Urban Runner (производство Sierra) является первой действительно полноэкранной приключенческой видеоигрой. Мертвое тело одного из боссов преступного мира по имени Тони Маркос было найдено в сауне. Собственно говоря, первым его обнаружили вы, то есть, журналист Макс Гарднер. И вот начинается головокружительный бег по городу, где вас преследуют одновременно мафия, полиция и телохранители Маркоса. Дело в том, что под руководством мертвого мафиози производились нелегальные медицинские препараты, использовавшиеся в загадочных целях. Маркос собирался сообщить вам информацию, касающуюся этого дела, и назначил встречу в сауне, но кто-то успел вас опередить. Вам предстоит распутать клубок тайн и выдать полиции настоящего убийцу. Придется взаимодействовать с целым рядом ярких персонажей, например, с татуированным бородатым психопатом, любовницей Маркоса, программистом-фанатиком Denis Dequerre и, конечно же, с полицейским, занимающимся расследованием убийства. В качестве такового выступает капитан Van Dale, причем выясняется, что он был "куплен с потрохами" самим покойным Маркосом и его партнером по преступному бизнесу. Так что полицейский пытается теперь всячески скрыть истинные мотивы преступления, а вам ни в коем случае нельзя доверять ему. Таков пролог истории. Вам уже интересно? А что же представляет собой сама игра? Среди исполнителей ролей нет звезд мирового кинематографа, это сплошь актеры, обреченные на роли типа "человек на автобусной остановке" или "четвертый труп справа", так что не ждите от них невозможного. Тем не менее, качество изображения очень высоко. В марте Sierra собирается начать выпуск новинки. Игра, занимающая четыре CD, будет работать под Windows 3.1 или же Windows'95.

X-COM: Apocalypse Microprose

Хотя третья игра из знаменитой серии X-COM все еще находится на стадии разработки, уже очевидно, что успех X-COM: Apocalypse обеспечен. В отличие от первых двух игр серии, Apocalypse представляет собой действие в реальном времени, хотя для традиционалистов есть опция с ходами по очередности. Итак, защитим нашу Землю от нашествия нехороших инопланетян! Затаив дыхание, мы уже ждем появления новинки. Время выпуска: июнь - сентябрь.



Новинки от 21st Century

Synnergist производства 21st Century весьма напоминает Ripper от Gametek. Вы находитесь в роли репортера, отслеживающего убийцу на улицах вымышленного города New Arhus в 2010 году. Коль скоро город вымышленный, создатели игры дали полную волю своей фантазии. Ценно то, что вы можете при помощи простейшего интерфейса осмотреть весь город и побеседовать с каждым встречным. Также 21st Century выпускает компьютерный пинболл (правда, оригинально?) с внушительным названием Pinball 3D-VCR. Говорят, что эта быстрая трехмерная игра будет необычайно увлекательной - одновременно на игровом поле могут находиться аж целых десять шариков!

SimCity 3000

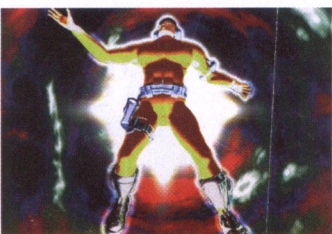
Появляются сообщения о том, что фирма Maxis разрабатывает игру SimCity 3000. Похоже, что речь идет о совершенно новом 3D engine, позволяющем ходить, ездить и даже летать по созданному вами городу! Возможно, построив город, вы будете патрулировать его улицы и защищать свои владения от атак террористов. Быть может, играющие смогут соединять свои виртуальные города через сеть, так что можно будет свободно "ходить друг к другу в гости", перемещаясь из одного города в другой.

Gametek вступает в бой

Gametek скоро выпустит The War College - один из наиболее сложных стратегических варгеймов, характеризующийся как "единственная трехмерная реально-историческая имитация". Внушительно звучит, не правда ли? Действительно, поле боя можно вращать на 360 градусов и наблюдать за сражающимися под разными углами. Игра содержит пять сценариев реальных исторических сражений с участием таких гениев военного искусства, как Цезарь и Наполеон. Счастливые обладатели мощных ПК смогут наслаждаться интерактивным мультимедийным описанием каждого сценария.

Time Commando

Сначала Adeline Software порадовала нас волшебной игрой Little Big Adventure, а теперь - Time Commando. Ваш герой по имени Stan, упав в водоворот времени (как это ему удалось - одному Богу известно), начинает свой путь из доисторической эпохи и проходит все основные этапы истории человеческой цивилизации вплоть до сегодняшнего дня. В начале единственным оружием героя служат его кулаки. Между тем, в любой исторической эпохе кто-то пытается вступить с ним в драку. Для тех, кто играл в Little Big Adventure, анимация и манера действий некоторых персонажей наверняка покажутся знакомыми, хотя в новой игре изображения стали более крупными и детализированными. Time Commando - это нечто совершенно особенное. Игровой сценарий сочетает в себе элементы не только The Little Big Adventure и Alone in The Dark, но Prince Of Persia и даже Final Flight. Time Commando - это трехмерная платформенная боевая игра в аркадно-приключенческом стиле, в общем, этаким компот. Как уже было сказано, Time Commando еще находится в процессе разработки, но уже очевидно, что игра заслуживает внимания. И еще:



уже все заметили, что французские разработчики игр, как правило, радуют нас замечательным музыкальным сопровождением. Так вот, в этом плане Time Commando не является исключением. Выпуск новинки намечен на начало лета.

Destiny

Продукция, выпущенная фирмой Interactive Magic, пока что встречается с интересом на потребительском рынке, но впереди еще долгий путь. В новом проекте Destiny Биллу Стили как раз предоставился шанс показать, на что он способен. Когда он вместе с Сидом Мейером основал в 1982 году компанию MicroProse, создавалось впечатление, что эти два талантливых специалиста нашли для себя новую сферу деятельности. Теперь же Стили собирается выпустить игру Destiny (разработчик - Dagger Interactive Technologies), явно пытаясь таким образом подарить нам улучшенный вариант Civilization. Основные цели в Destiny и Civilization совпадают: вам нужно повторить весь путь развития человеческой цивилизации - от доисторической эпохи до космического века. Сначала выбираете себе племя, продолжительность игры и делите "игровое поле", то есть, земной шар. Затем начинается классическая стратегия, когда нужно возводить поселения и формировать армии для их обороны. Однако, в Destiny имеются свои специфические особенности. Как правило, в стратегических играх военная сила доминирует над дипломатией. В Destiny же имеются два режима: Scientific и Military, - так что военное дело действительно может служить продолжением политики, а не подменять ее. Играющий может лично участвовать в сражении. Изображения при этом составлены из 3D полигонов, а ходы производятся по очереди, наподобие Battle Isle. Выпуск Destiny запланирован на весну.

Red Baron II

Red Baron II - продолжение замечательной летной игры Red Baron, выдержанной в реалиях I Мировой войны. Опять легендарный Красный Барон бороздит небо на своем биплане. Даже трудно себе представить, что эта красивая игра появилась на свет благодаря фирме Sierra. Оказывается, если оставить в покое FMV и перестать снимать актеров на фоне пустого экрана, можно создавать замечательные игры! Во второй серии все гораздо лучше, чем в оригинале: графика с разрешением 640 на 480, боевой режим с редактором для создания новых миссий и даже сетевая опция. Как и в EarthSiege 2 и Silent Thunder, при создании Red Baron II была использована технология 3Space, позволяющая создавать необычайно детализированное окружение, вплоть до отдельных деревьев далеко внизу... Можно воевать на стороне США, Германии, Франции или Великобритании, выбрав любой из 35 типов самолетов, изображение каждого из которых выполнено на высоком уровне.

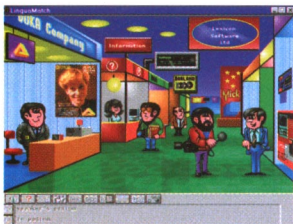
Российские новости

Известная российская фирма **Геймос** приняла участие во Всемирной компьютерной выставке CeBIT'96 в Ганновере (Германия). Она была представлена на стенде Центрального института повышения квалификации руководящих работников и специалистов промышленного комплекса. Александр Богуцкий, коммерческий директор фирмы Геймос, продемонстрировал на выставке новую игру-головоломку **"Флип-флор"** с трехмерными анимированными персонажами и ряд презентаций еще незавершенных проектов. Среди последних наибольший интерес вызвал совместный проект с анимационной студией Пилот **"Вперед за Карбофосом"**. Это будет занимательная игра с полюбившимися российским ценителям мультфильмов героями-братьями Пилотами.

Заклучен ряд предварительных соглашений с заинтересованными западными фирмами.

АО "Дока" сообщило о выпуске бета-версии новой справочно-обучающей системы **LinguaMatch Professional**. Новая система, в отличие от уже имеющейся на рынке версии, имеет целый ряд существенных усовершенствований: новая графика объектных экранов, два полных дикторских голоса (мужской и женский) для всех восьми рабочих языков, улучшенный интерфейс пользователя, включающий голосовые комментарии на родном языке и ряд приятных сюрпризов. Возможность записывать свой голос при помощи микрофона и прослушивать результат последовательно с дикторским текстом улучшает ваше произношение. LinguaMatch Professional содержит также встроенные игры, позволяющие сочетать обучение с развлечением. По мнению разработчиков, основными функциональными достоинствами системы, выгодно отличающими ее от других программ для изучения иностранных языков, являются: многоязычность, ориентированность на распознавание иностранной речи на слух, оригинально объектно и ситуационно ориентированная методика подачи словарного материала.

Планируется, что в комплект будут включены подробное руководство для пользователя и методическое руководство для преподавателей. Выпуск в России планируется в апреле-мае. Кроме того, подписан контракт с английской издательской фирмой VSI Software, по которому VSI Software получает эксклюзивные права на издание и распространение в Великобритании и Ирландии справочно-обучающей системы LinguaMatch. Система будет издаваться в виде набора из пяти двуязычных выпусков и также специальной шестизычной версии для школ LinguaMatch Professional. Выпуск предполагается в апреле.



АО "Дока" ведет разработку принципиально новой игры под рабочим названием **"Кукла"**. Игра предназначена, в первую очередь, для девочек и мам, еще не разучившихся играть в куклы. Игра позволит создавать трехмерную модель куклы и затем "наряжать" ее, используя обширные встроенные функции, создавать свои модели одежды, "примеряя" созданные модели на куклу, и даже создавать собственный рисунок ткани, используя встроенный редактор. Готовую модель можно будет перевести в выкройку и распечатать на принтере. Для игры разрабатывается новый программный модуль генерации трехмерных моделей. Важной особенностью новой игры будет возможность экспорта и импорта трехмерных объектов в собственном формате, что позволит пользователям обмениваться созданными моделями одежды и куклами. Новинку планируется представить широкой публике осенью этого года.



Компания **"Никита"** объявляет о приближающемся выходе в свет нового развивающего игрового комплекта для детей **"Вундеркинд+"**. Счастливые обладатели старого "Вундеркинда" не узнают преобразившегося пакета. "Вундеркинд+" - это красочное музыкальное путешествие по городам и островам волшебной страны Вундеркиндии. Вы познакомитесь с многочисленными обитателями этой страны, роли которых замечательно озвучил М.И.Райкин. Вы побываете на Пчелином острове, где можно будет всласть полакомиться разноцветным медом, посетите самый большой Магазин Игрушек, расположенный в Радужном городе, познакомитесь с обитателями зоопарка, поиграете в прятки с компьютером, поможете ликвидировать ущерб, нанесенный злым волшебником Вундерфобом картинной галерее Солнечного города, продемонстрируете ваши таланты в Студии Настенной Живописи, а также примете участие в уникальном цирковом представлении. "Вундеркинд+" - это не только игра, но еще и знакомство с буквами и цифрами, основами арифметики, живописанием, это - разнообразные примеры и головоломки, развивающие логическое и ассоциативное мышление, пространственное воображение и зрительную память. "Вундеркинд+" предназначен для запуска в среде Windows'95. Подробнее познакомиться с новым продуктом, вероятнее всего, можно будет на выставке Комтек.



1 апреля считается признаком хорошего тона веселить себя и окружающих. Мы не забыли об этом в нашем апрельском номере. А поскольку самый здоровый смех - это, конечно, смех над собой, вашему вниманию предлагаются самые-пресамые "корки", допущенные в статьях нашего журнала. Если верно, что каждое масс-медиа возвращает своего читателя, то какие же цитаты должны рождаться в головах наших поклонников да и нас самих? Почитали тут - то ли посмеяться, то ли поплакать!

Об увлечениях

- ☞ Хочется чего-то живого: пострелять в живого человека, оставить в дураках живого человека и т. д.
- ☞ Не стоит фанатически коллекционировать череп и оторванные руки

О здоровье

- ☞ Здоровье можно восполнить только один раз: если найдете особенную красную горошину в наросте на стене
- ☞ ABORT возвращает к началу текущего дня
- ☞ Смерть - это отдельная история

Их нравы

- ☞ Разгулявшийся электронный мозг, не зная милосердия, овладел станцией
- ☞ Ее сексуальные и смертные конвульсии спровоцировали конец света

Советы игроку

- ☞ Розовые обезьяны служат ключами для перехода на следующий уровень
- ☞ Сразу прыгайте в танк и крушите все, что встретите на своем пути
- ☞ А как насчет того, чтобы шуточно запустить противнику в голову мусорный бак?

Четвероногие друзья

- ☞ Как бы ни так, маленькая чудовищная собачка выбегает с другой стороны свалки и прогоняет такого смелого парня, как вы
- ☞ Поговорите с ним, и, когда он отвернется, хватайте желтого кролика, воздействуя на него рукой. ...Используйте кролика на поле, и окажется, что это поле заминировано. ...Используйте коробку с кроликами на минном поле и сразу же соберите как можно больше кроликов. Согласитесь, использовать сразу всех кроликов было бы глупо.

О тяготах жизни

- ☞ Голых задерживает полиция
- ☞ При пользовании деньгами приходится сначала вкладывать кошелек в руку, открывать его и выкладывать все монеты одну за другой на прилавок
- ☞ На этой планете промышленность упала до такого низкого уровня, что бедному населению ничего не оставалось делать, и они занялись своей национальной культурой
- ☞ Например, как вам понравится огромная нога, свалившаяся на голову
- ☞ Единственные светлые впечатления вызывают погодные эффекты
- ☞ Итак, эти генетические мутанты придут к вам в конце осени
- ☞ Как замочить босса - это большой секрет

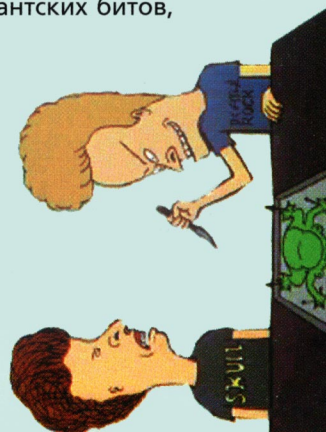
О компьютерах и играх

- ☞ Компьютерный мир - это просто приколы
- ☞ Мне кажется, что это софтверно
- ☞ В этой игре много преимуществ по сравнению с подобными: (например) смачно прорисованные трупы...
- ☞ (Игру) можно воспринимать как некоторую смесь приключений, интеллекта и воображения

Люди бывают разные...

- ☞ Даже эти милые существа могут драться молотками
- ☞ Говорите с ним до тех пор, пока он не отдаст свою руку и глаз
- ☞ Любитель покидаться ножами, и, вообще, одно сверкание его глаза наводит ужас на противников
- ☞ Испускание ракет из рук - это одна из новых возможностей
- ☞ Его острые летающие шляпы или, вернее, кепки кружатся вокруг вас, как мухи.
- ☞ Его подтяжки синего цвета несомненно устрашат видавшего виды игрока
- ☞ Большой любитель покидаться гранатами из собственной груди
- ☞ Его тело сотрясается от гигантских битов, которые разрушают дом

Подборка сделана Алленой
Кравченко



Duke Nu

(Shareware version)

Издатель: 3D Realms/Apogee, Машина: 486DX2/66, Память: 8 МБ, Монитор: VGA, SVGA

Ура! Наконец-то пришла пора выбросить на свалку устаревший DOOM и все его клоны. Перед вами - Duke Nukem 3D - настоящая, полностью трехмерная игра нового поколения! Играя в Duke 3D, вы почувствуете себя гораздо ближе к реальности, чем в старых, псевдотрехмерных играх. Вы можете ходить по мостам и под мостами, подниматься по винтовым лестницам, гулять по многоэтажным зданиям, ходить по наклонным плоскостям, плавать под водой. И все это сочетается с быстрой графикой высокого разрешения (640x480 и даже 800x600) и 16-битным стереозвуком!

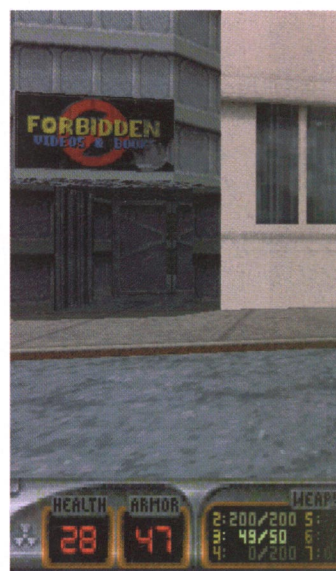
Игра начинается с того, что вы стоите на крыше небоскреба в Лос-Анджелесе. По поступившему сообщению, город подвергся атаке пришельцев, которые превратили всех полицейских в мутантов. Задача очень простая: в очередной раз спасти мир, уничтожив абсолютно всех врагов.

Гуляя по улицам Лос-Анджелеса, можно зайти в кинозал настоящего кинотеатра. Хотите посмотреть фильм? Это очень просто: поднимитесь в операторскую комнату и включите кинопроектор. А если запрыгнуть на проектор, то откроется секретная дверь. Можно посетить зал игровых автоматов, где вы увидите игру Duke Nukem II. Попробуйте сыграть в нее, на что Дюк скажет: "Некогда мне тут играть, да еще к тому же с самим собой!" Обратите внимание, что при этом на стене откроется секретный шкафчик.

Полезно побродить по карнизам домов, ведь там можно найти очень нужные вещи: здоровье, патроны или новое оружие. В некоторые окна, которые, на первый взгляд, кажутся закрытыми, можно запрыгнуть с карниза. Даже порывшись в горячей помойке, можно найти патроны для пистолета. Заглянув на дискотеку, вы увидите танцующих девочек. Не спешите стрелять в них, а лучше подойдите поближе и подарите им парочку зелененьких. Не жалейте денег: у Дюка их боль-

ше, чем достаточно. Во многих местах города расположены видеокамеры службы безопасности. С помощью специального терминала можно вести наблюдение и переключаться между камерами. Таким образом, вы определите, в каких местах вы были, а в каких нет. Иногда через камеры удастся увидеть секретные комнаты. По ходу игры вас ожидает немало сюрпризов: достаточно крепкая, на первый взгляд, стена может внезапно проломиться, и из-за нее выпрыгнут несколько полицейских-мутантов. Не стоит удивляться, если вдруг со всех сторон вокруг вас опустятся решетки, и вы окажетесь в клетке. На этом уровень закончится, а следующий придется начать полностью безоружным, сидя на электрическом стуле!

Вооружение Дюка достаточно стандартно: пистолет, в котором, в отличие от DOOM-а, приходится менять обоймы, старый добрый винчестер, трехствольный пулемет, РПГ и ручные гранаты. А если вдруг кончатся все патроны? В DOOM-е вам пришлось бы драться кулаками, а наш Дюк предпочитает не пачкать руки, поэтому вместо кулака использует свой могучий сапог. Арсенал Дюка дополняется специальным оборудованием. Пакет первой помощи поможет вам восстановить здоровье в любой момент. Реактивный мини-двигатель позволит вам летать, а акваланг - дышать под водой. Защитные сапоги предохранят вас от кислоты. С помощью голограммы можно обманывать



к е m

3 D

Звук: Sound Blaster и совместимые карты.

своих врагов, как это делал Арнольд Шварценеггер в фильме "Вспомнить все".

В первом эпизоде вам противостоит всего три разновидности врагов: обычные мутанты, полицейские и осьминоги. Но этого вполне хватит, чтобы оказать вам серьезное сопротивление. Обычные мутанты слабо вооружены, но могут летать и телепортироваться. Полицейские вооружены винчестером и умеют стрелять, лежа на земле. Осьминоги стреляют только с близкого расстояния, но если попадут - мало не покажется. И еще одна вещь, которая увеличивает сложность игры: от выстрелов противника очень сложно увернуться, так как пули летят очень быстро - это вам не шарики, которыми стреляют монстры в DOOM-е! Поэтому ваша единственная надежда - не дать врагу прицелиться

и выстрелить первым. По давней традиции, в конце каждого эпизода вас ожидает очень прочный, очень трудноубиваемый босс. На него придется истратить огромное количество ракет, гранат и патронов. Да и место для поединка, как правило, оказывается не из лучших. Вам придется приложить все свои силы, чтобы победить его.

В игре присутствует большое количество эффектов. Например, если вы убьете мутанта, стоящего около стенки, то сможете наблюдать стекающую по ней кровь. Если вы наступите на свежий труп, то ваши ноги будут оставлять кровавые следы. А если вы разнесете

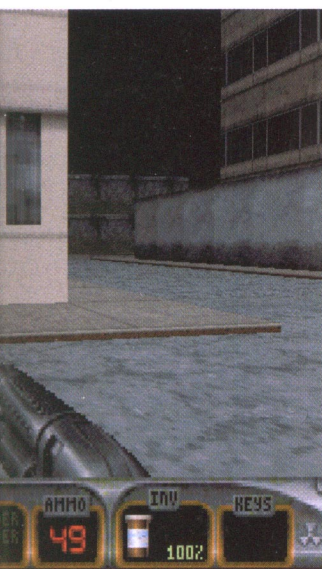
вдребезги унитаз в туалете, то из него фонтаном забьет вода. Очень впечатляюще выглядит стрельба из пистолета с отлетающими в сторону гильзами. Достаточно реально в игре сделано и освещение: если вы стоите в темном коридоре и откроете дверь в освещенную комнату, то свет проникнет к вам в коридор. Во многих комнатах можно включить или выключить свет с помощью выключателей. Среди других изюминок в игре можно отметить зеркала, в которых можно поглядеть на себя, и лазерные поля, которые преграждают вам путь. Иногда под ними можно проползти, иногда - отключить. Бывает и так, что единственный выход - взорвать поле с помощью РПГ, предварительно отойдя на приличное расстояние. Игра имеет неплохое звуковое оформление. Кроме выстрелов, взрывов и воплей можно услышать, например, шум машин, проносящихся по улице. Да и сам Дюк любит вставлять фразы между делом, комментируя то или иное ваше действие. Если вы долгое время простояте на месте без движения, он скажет: "Эй! Чего же ты ждешь? Рождества?"

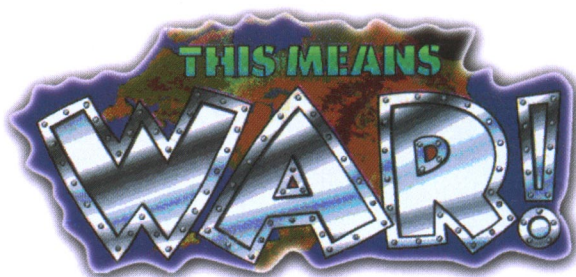
Мы рассмотрели здесь Shareware-версию игры, включающую в себя только один эпизод. Полная версия - это три эпизода, где предлагается целых 28 уровней с новыми врагами и новым оружием! Вы будете героически защищать не только Лос-Анджелес, но и орбитальную станцию. К тому же, к полной версии прилагается редактор карты, текстур и звуков.

Подводя итоги, можно смело сказать: Duke 3D - игра, сделанная по самой современной технологии. Поиграв в Duke 3D, вам, вероятно, не захочется больше возвращаться к старым играм с псевдотрехмерными лабиринтами. Кто знает, может быть в будущем выражение "думоподобная игра" изменится на "дюкоподобная игра".

PRO

Петр Высотин





Издатель: MicroProse

Машина: 486DX2/66, Память: 8 Мб, Жесткий диск: 20 Мб, Монитор: SVGA 640 x 480, Система: MS-DOS 5.0 и Windows 3.1 и выше, Звук: Sound Blaster, И еще: мышь, CD-ROM.

"Компьютерный вирус следует рассматривать как самостоятельную форму жизни, но, я думаю, он отображает истинную человеческую натуру, заключенную в программной оболочке. Это единственная форма жизни, созданная нами, которая пока является сугубо разрушительной. Мы сотворили жизнь по образу и подобию своему..." - доктор Стивен Хоукинс, институт Quantum Technologies, 1994 год.

К счастью фирма MicroProse наконец-то предложила сюжет, в корне отличающийся от стандарта всемирного потопа или ядерной зимы, в основе которого лежит история компьютерных вирусов. Игра This Means War совершенно непохожа на другие стратегические игры своеобразной системой управления и необычным engin-ом.



В то время, когда народ забавляется игрушками, целые банды хакеров бьются над созданием вируса, который мог бы передаваться по сети в персональные компьютеры и, внедряясь в слизистую оболочку глаза пользователя прямо с экрана, развиваться в человеческом организме, разрушая клетки и ткани. На компьютерный рынок вдруг выходит новая игра никому не известной фирмы Mad Rabbit Software, которая тотчас же становится хитом мирового масштаба и раскупается просто на ура. Игра, кстати, называется Snark Hunter и ее создатель скрывается под псевдонимом Shadowhawk, т. е. своеобразный "Ястреб Теней". Она была переведена во все возможные компьютерные форматы, на игровые приставки, ноутбуки, ручные системы типа GameBoy и так далее, а Multi-Player версия распространялась через спутники и кабельные сети. И вдруг ранним утром, в понедельник 15-го марта, мир как будто вернулся назад на сто пятьдесят лет: ком-

пьютеры стали перегреваться, и все, что работало при их помощи, стало выходить из строя. Американские и европейские спутники связи замолчали, в Японии начался энергетический кризис, и, когда взорвался ядерный реактор в Смоленске, мир захлестнула паника. Но было слишком поздно - вирус продолжал разрушать информацию. Рассадником вируса оказалась игра Snark Hunter.

Итак, добро пожаловать в This Means War!, компьютерный симулятор третьей мировой войны, где вы, солдат армии Союза Свободного Мира (Free World Alliance), сражаетесь с многочисленными противниками, среди которых и армия Shadowhawk'a. В этой войне вам придется снабжать свои войска питанием, энергией, оружием и многим другим, но также не стоит забывать и о разработке, исследованиях и внедрении новых видов вооружения и боевой техники.

Вначале девушка довольно приятной внешности, представившись как майор Кларк, наверняка обрадует вас известием о том, что ей приказано сопровождать вас на протяжении всей игры. После этого вы до отупения будете смотреть на карту военных действий, не понимая что к чему, и наконец вам будет прочитано ваше первое задание, состоящее в полном уничтожении противника на его территории. Все, что здесь придется добывать, имеет весьма банальное название - минералы. Приступим к самой игре, которая



начинается в режиме паузы, что дает вам возможность рассмотреть свою базу и обнаружить расположение войск противника. Сначала у вас имеется удивительно огромная армия, состоящая из двух солдат, и ее необходимо как можно скорее пополнить: для этого нужно в казармах (Barracks) выбрать сорт солдат и, нажав кнопку Go, похожую на кнопку Play в ви-



Энергетическая ценность		Прочность брони	Население	Производство продуктов	Количество вырабатываемой энергии	Радиус действия	Мощность вооружения	Время перезарядки	Скорость передвижения
Командный центр (Command Center)	250	12							
Исследовательский центр (Research Center)	250	10							
Базовый склад (Supply Depot)	250	6							
Аэродром (Airfield)	250	6							
Палаточный городок (Tent City)	50	2	1000						
Трейлерный парк (Trailer Park)	100	4	2000						
Жилые коттеджи (House)	150	6	5000						
Апартаменты (Apartments)	200	8	10.000						
Небоскребы (Skyscrapers)	250	10	25.000						
Продуктовая ферма (Farm)	100	4	5000						
Аграрные посеы (Agro Plant)	150	6	x	10.000					
Сталелитейный завод (Steel Mill)	250	6							
Шахта (Mine)	250	8							
Нефтяные месторождения (Oil Wells)	100	6	x	x	100				
Ветряные комплексы (Wind Mills)	50	4	x	x	100				
Солнечные батареи (Solar Panels)	30	2	x	x	100				
Казармы (Barracks)	250	6							
Оборонный завод малых технологий (Low Tech Factory)	250	8							
Оборонный завод средних технологий (Mid Tech Factory)	250	8							
Оборонный завод высших технологий (High Tech Factory)	250	8							
Бункер (Bunker)	100	10							
Оборонительная артиллерийская башня (Gun Turret)	100	15	x	x	x	4	15	10	
Радар (Radar)	50	6	x	x	x				
Бетонная стена (Wall)	200	25							
Корректировщики (Scouts)	8	2	x	x	x	8	x	x	15
Инженеры (Engineers)	8	1	x	x	x	x	x	x	6
Легкая пехота (Light Infantry)	8	4	x	x	x	4	4	3	15
Тяжелая пехота (Heavy Infantry)	8	5	x	x	x	4	5	2	12
Базука (Bazooka)	8	4	x	x	x	4	6	8	12
Мортира (Mortar)	8	4	x	x	x	4	8	12	12
Десантники (Marines)	12	6	x	x	x	4	6	4	12
Мото-корректировщик (Scout Bike)	8	2	x	x	x	6	x	x	60
Боевой мотоцикл (Battle Bike)	12	4	x	x	x	4	4	4	50
Строительный грузовик (Dump Truck)	25	5	x	x	x	4	x	x	30
Военный грузовик (Military Truck)	25	5	x	x	x	4	x	x	40
Строительная машина (Construction Vehicle)	30	6	x	x	x	2	x	x	20
Боевой джип (Jeep)	15	4	x	x	x	4	6	8	50
Скорострельная машина (Rapid Assault Vehicle)	20	8	x	x	x	4	8	5	40
Бронетранспортер (Armored Personnel Carrier)	30	10	x	x	x	4	8	8	40
Легкий танк (Light Tank)	40	15	x	x	x	4	15	15	40
Улучшенный легкий танк (Medium Tank)	50	20	x	x	x	4	20	10	30
Тяжелый танк (Heavy Tank)	60	25	x	x	x	4	2 x 15	12	30
Ракетный танк (Missile Tank)	30	12	x	x	x	4	2 x 15	12	30
Легкий unit на воздушной подушке	30	12	x	x	x	.5	3 x 5	8	60
Тяжелый unit на воздушной подушке	50	20	x	x	x	.5	15	12	40
Передвижная артиллерия (Towed Artillery)	30	8	x	x	x	4	30	60	0
Мобильная артиллерия (Mobile Artillery)	25	8	x	x	x	4	25	50	20
Противовоздушный комплекс (Anti-Aircraft Gun)	20	4	x	x	x	4	6	.2	.0
Ракетная установка (Rocket Launcher)	25	8	x	x	x	.4	50	125	.20
Истребитель (Fighter)	30	8	x	x	x	4	2 x 6	5	125
Перехватчик (Jet)	20	8	x	x	x	4	2 x 10	10	250
Бомбардировщик (Bomber)	40	12	x	x	x	4	60	250	125
Атакующий вертолет (Helicopter)	20	4	x	x	x	4	2 x 6	.5	80

деомагнитофоне, начать процесс обучения. Из сооружений вы имеете сталелитейный завод (Steel Mill), где добываются и хранятся все минералы, две нефтяные вышки (Oil Wells), командный центр (Command Center) для разведки территории и обучения шпионов и продуктовую ферму (Farm). Управление боевыми единицами и сооружениями в этой игре заключается в принципе Click-and-Drag, при котором передвижение войск происходит нажатием левой кнопки "мыши" и перетаскиванием курсора в нужное место для отдания приказа атаковать или просто для движения. Для того, чтобы начать создание армии, нажмите на командный центр и перенесите курсор вместе с красным квадратом на любое свободное место (красный цвет квадрата сменится на зеленый) вблизи дороги и отпустите кнопку "мыши". Теперь здесь зарезервировано место под жилые кварталы, из которых впоследствии будут вербоваться солдаты. Эти кварталы будут видоизменяться в зависимости от вашего благосостояния. Нужно заметить, что связь со штабом CSM осуществляется посредством устройства под названием Deetronics CMU 7000, этот видеокабельный передатчик - весьма полезная штука, предоставляющая любую информацию по текущей миссии.

Unit'ы, которым необходим постоянный уровень энергии, количества населения или же питания имеют шкалу материалов (Material Bar), которая состоит из двух секций: количество имеющихся материалов и необходимых. Если показатель на правой шкале больше, чем на левой, то продуктивность и передвижения unit'a будут очень медленными, и в этом

случае пора строить производство нужного сырья. Счетчик убийств (Kills) может быть трех рангов: череп белого цвета означает одну победу, красный эквивалентен пяти убийствам, а синий характеризует unit'a как "машину для убийств".

Первостепенные приказы являются основными и их незнание может привести к полному поражению игрока. Их несколько: режим атаки (Attack Mode), режим строительства (Build Mode), приказ прекращения огня (Cease Fire). Функция смены формирования возможна только для unit'ов, объединенных в группу. После ее активизирования появится меню, в котором выбирается нужный тип построения войск. Функция строительства первичной дороги (Dirt Road) возможна лишь в меню управления строительной машиной (Dump Truck). Приказ роспуска войск (Disband or Drop) возможен только для сгруппированных unit'ов которые несут артиллерию или транспортируют пехоту на поле боя.

Одними из самых важных второстепенных приказов являются команды к началу научных разработок (в меню управления исследовательского центра). Возможны исследования нового типа брони (Armor Research), разработка нового поколения двигателей (Engine Research), поиск новых составов для изготовления боеприпасов (Munitions Research) и наконец проектирование новых сооружений и видов продукции (Production Research).

Обладание искусством шпионажа является одним из условий успешного прохождения миссий. В командном центре можно отдавать приказы: успешность поиска и выявления вражеских шпионов, зависящая от статьи в бюджете (Counterintelligence Spending); сбор информации о противнике (Gather Information) может служить для распространения пораженческих настроений в стане врага, а также для вербовки шпионских групп противника. Для уничтожения вражеских боевых единиц шпионами служит функция диверсионной атаки (Sabotage Unit).

Если инициатива в сражении перешла на сторону противника, то команда запуска ракет (Launch Missile) наверняка повергнет противника в шок, однако ждите ответного удара. Для этого предусмотрен запуск космического спутника (Launch Satellite), который повышает шансы засечь вражеские воздушные unit'ы.

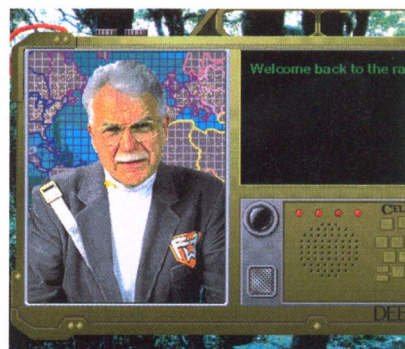
В меню управления аэродромом доступно три вида самолетов, вы можете изменить высоту полета (Change Attitude), причем, чем выше над землей вы находитесь, тем большую территорию можно наблюдать, но и легче быть уничтоженным. Ни одно сражение не обходится без артиллерии, но ей необходимы корректировщики, указывающие точное расположение цели. Очень часто придется применять режим теневого слежения (Shadow Mode), при котором наводчик неотступно следует за указанной целью, стараясь не выдавать своего присутствия.

Ну, а теперь пришло время познакомиться с полной информацией имеющейся у CSM по природным ресурсам, сооружениям и военной технике, как с нашей стороны, так и со стороны противника.

Итак, теперь вы, запустив игру Snark Hunter, можете начинать третью мировую войну. Немного слов о музыке: можно во время захвата очередной базы противника вставить свой любимый музыкальный CD и наслаждаться собственным soundtrack'ом. Даже неярко прорисованные unit'ы не смогут испортить настроение настоящим любителям сложных стратегических игр. Если же вы обладатель Windows'95, то все проблемы сведутся к быстрдействию вашего компьютера. Сама фирма-разработчик определяет это творение, как стратегическую игру для людей, любящих взрывать вещи, и мне остается с этим полностью согласиться.

PRO

Евгений Луньков



Quake

Test version 1

Прошли годы со времени выхода DOOM-а - первой из серии игр, основанных на новом (для тех лет) engine фирмы id Software. Эта игра была откровением после Wolf-3D. Много воды утекло с тех пор. На базе этого engine вышли и столь обожаемый любителями трехмерных аркад DOOM 2, Heretic и Hexen. Но id-шники не дремлют... Довольно давно они объявили о разработке игры нового поколения - игры, "которая будет отличаться от DOOM-а также, как DOOM от Wolf-3D". Давно уже на ftp сервере id Software пылятся несколько картинок из будущей игры. Выпуск Quake - именно так называется эта игра - был назначен на рождество 1995 года, но позже был перенесен на эту весну. Началось брожение умов среди геймеров. Умы скептиков и немногочисленных ненавистников id бродили особенно хорошо, подсказывая своим обладателям, что "никакой квейки на самом-то деле нет, нас водят за нос", и т. д., и т. п. Масла в огонь (по крайней мере, в российский огонь) подлила вышедшая в начале февраля полутора мегабайтная подделка демо-версии Quake. Она "тормозила" сильнее, чем идущий на 386 компьютере Doom в High Detail на уровне, заполненном монстрами, при том, что в "демо-версии" монстров не было, и по графике она была близка к Wolf-3D. Злопыхатели тут же начали говорить, что "они ничего

другого и не ожидали", но вскоре подлый обман был раскрыт, а люди продолжали ждать... Но вот 19 февраля id Software провели первое закрытое бета-тестирование. Были приглашены несколько человек "с улицы", которые поделились своими впечатлениями со всем Internet-ом. 25 Февраля, примерно в 6 часов утра по московскому времени, более тысячи человек, находившихся на IRC-канале #quake стали свидетелями долгожданного события. Наконец тест-версия Quake с тремя уровнями (официально - только для deathmatch) у меня в руках, и дрожащие от волнения руки безуспешно пытаются набрать команду архивирования... Ну вот мы и закончили наш небольшой экскурс в историю (это не значит, что история Quake подошла к концу, нет, совсем наоборот - она только начинается). Ведь единственная версия, доступная на момент, когда я пишу эти строки - тест версия (или

правда подумали, что я собираюсь начать свой рассказ о Quake с СЮЖЕТА??? Как бы не так! Забудьте об этом! Никакого сюжета еще нет и в помине, а если бы он и был, я бы упомянул о нем в наименее заметном месте статьи. Какая разница, зачем вы будете размазывать по стенкам монстров или своих лучших друзей в игре по модему или сети? Важен результат! Итак, сюжета нет, но зато указано, что на этот раз место игры - средневековый замок. Каменные стены, факелы на них, деревянные балки на потолках (да! в Quake можно смотреть, как вниз, так и вверх) уже создают мрачноватое впечатление.



Леденящей душу музыки в тестовой версии нет. Более того, программисты id Software заявили, что музыки не будет вообще, чтобы не портить ощущение реальности. Вместо музыки в окончательной версии должны появиться "звуки природы", как то: шорох листьев, пение птиц и т. д. Теперь о графике. Quake базируется на абсолютно новом engine. Благодаря ему, Quake - реальная 3-х мерная игра.



Quake версии 1.0).

Сюжет и игры... Что? Неужели вы

Еще две "реальные" потрясающая вещь в engine Quake - настоящие тени от неподвижных предметов и источники света. Эти возможности еще ближе подводят нас к концепции виртуальной реальности. В Quake за-



ложена еще одна новая концепция, а именно - QuakeC, т. е. все графические "навороты" запрограммированы на этом языке, похожем по синтаксису на C, а сам Quake фактически является его компилятором. С выходом полной версии, где эта возможность будет полностью реализована, можно будет не только создавать для игры новые уровни, но и, базируясь на ее engine, полностью изменить внешний вид игры! Поэтому не столь важны "глюки" и недочеты в данной реализации тест-версии. Их можно будет исправить несколькими строчками на QuakeC. Главное, чтобы engine работало нормально. На скорость же не успели обратить большого внимания, поскольку Quake-test начинает идти более-менее терпимо на Pentium с 8 мегабайтами RAM.

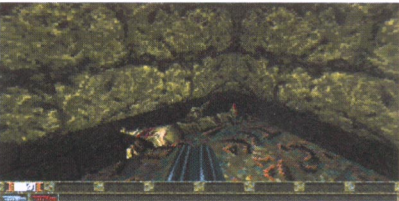
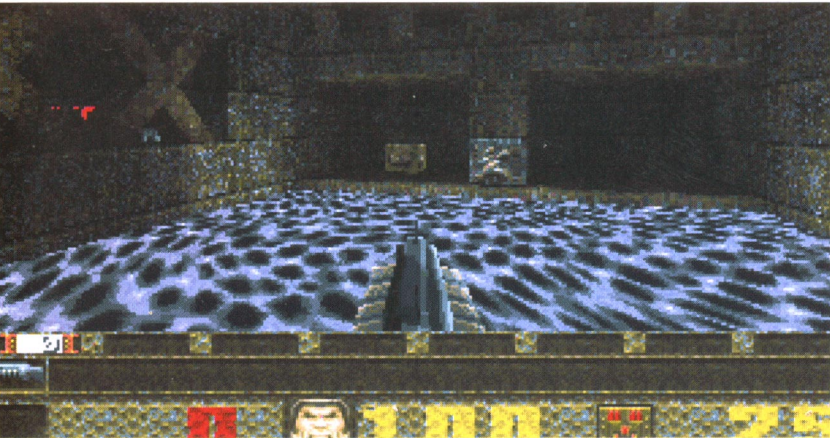
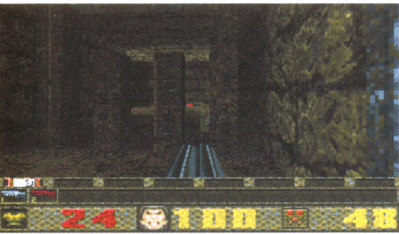
Для тех, кто предпочитает играть с мышью, id Software приготовила неплохой подарок - новую функцию

року "по колено" (может и ниже). Вторая - зеленая. В ней можно плавать, нырять, deathmatch-иться, и т. д. Снаряды, выпущенные в воду, попадают именно под воду, а те, что выпущены из воды на поверхность, попадают именно на поверхность, а не исчезают в неизвестном направлении. Еще одно место, где можно попытаться поплавать - это лава. К сожалению, если God Mode выключен, плавать придется недолго. Это вам не Doom-ская кислота. Здесь смерть неминуема (из лавы, как и из воды, выбраться очень сложно), быстра и очень мучительна.

Спешу сообщить, что id Software разрабатывает протокол, с помощью которого можно будет играть через Internet! Так и вижу огромный уровень - 100 человек игроков... Ммм... Но это все пока из области труднодоступного. Не у всех есть локальная сеть, не все готовы тратить свои собственные деньги на Internet. А вот модем есть у очень многих. Хотя id Software и объявили, что они не тестируют игру по модему, она работает. Надо или достать Quake Dialer, различные варианты которых появились на следующий день после выхода тест-версии, или просто соединиться с помощью терминальной программы, которая поддерживает выход без рассоединения, выйти из нее, а далее следовать инструкциям

файла network.txt из архива с тест-версией Quake.

Некоторые приятные мелочи из quakematch. Во-первых (хотя это приятно и не для всех), quakematch проходит по законам altdeath, т. е. взятый кем-то предмет через какое-то время появляется на прежнем месте. Отличается от altdeath в Doom-е только тем, что на месте предмета остаются желтые шарики, с помощью которых легко сориентироваться, где что лежит в незнакомом уровне. По ним же можно попытаться выследить противника. Во-вторых, в quakematch-е видно, когда противник прыгает, поднимает/опускает голову. К сожалению, пока не видно, какое оружие у него в руках. Очень надеюсь, что эта возможность будет добавлена. В-третьих, существуют несколько вариантов смерти противника в зависимости от оружия, которым он был убит. В-четвертых, после смерти противника можно подобрать его боезапас. В-пятых, можно менять цвет штанов и рубашки героя и имя, под которым вы сражаетесь в игре. В-шестых, вы в любой момент можете подсоединиться или отсоединиться от сервера. Это никак не повлияет на остальных игроков (пока справедливо только для игры по сети). Фигуры монстров, как и противника, сделаны по совершенно новой технологии. С какого бы расстояния не смотрели вы



"freelook". Нажав на кнопку, которой присвоена функция, можно смотреть вниз, вверх, по диагонали, и т. д., используя только мышь. Очень хорошо отработаны механизмы спуска и подъема по лестницам. При спуске наш герой автоматически смотрит себе под ноги под таким углом, чтобы видеть самую нижнюю ступеньку. Игра поддерживает различные режимы разрешения. 11 встроенных: от 320x200 - стандартного для Doom-а - до 360x480 (в нем игра выглядит ЗАМЕТНО лучше, чем в 320x200, но и "тормозит" тоже очень заметно). Также, тестовая версия поддерживает page flipping режимы, регламентируемые стандартом VESA 2.0. Для поддержки этих видеорежимов большинству карт необходим драйвер (самым универсальным драйвером на данный момент является UniVBE версии 5.1). В Quake можно не только ходить по нашей грешной земле, но и плавать. Там даже целых 2 вида воды! Одна - синего цвета, которая иг-



на них, вам не удастся увидеть традиционные для Doom-подобных игр квадратики, из которых "составлен" персонаж. Более того, труп монстра не будет больше поворачиваться к вам ногами. Теперь труп можно осмотреть со всех сторон, наслаждаясь "творением" рук своих. Для появления монстров вам надо достать утилиту для подстановки одного из монстров на одном из уровней вместо какого-либо оружия (например, quake-monitor), затем есть специальные карты, сделанные умельцами (test1m.bsp, test2m.bsp, и т. д.). Вообще, удивительно - Quake test version - версия, у которой нет будущего, все дополнения, написанные к ней, почти гарантированно не будут работать с окончательным вариантом, а тем не менее, мне известно уже более 20 различных утилит для нее... По моему, это неплохой показатель для игры, претендующей на то, чтобы занять место Doom-а. Кстати, в тестовой версии Quake 13 различных монстров:

1. Demon 1 - что-то похожее на большую гориллу. Механизм поведения совершенно не отработан.

2. Wizard - летающий волшебник. Напоминает огромную летучую мышь. От его огненных шаров очень больно.

3. Knight - рыцарь. Может нанести ущерб вашему драгоценному здоровью только в ближнем бою. Красиво нарисован и легко убивается.

4. Army - только каркас. Стреляет из какого-то ружья. Судя по всему, будущий солдат.

5. Ogre - первобытное существо. Бьет в ближнем бою чем-то похожим на молоток или бензопилу. Стреляет гвоздями.

6. Shambler - похоже на ходячую птицу-вампира. Видимо использует

Quake. Как только он что-то делает, игра виснет, поэтому узнать, чем он опасен нет никакой возможности.

8. Vomit - что-то черепахе-крабомедузообразное - очень сложно сказать, что, т. к. это только каркасная модель, причем ЭТО пока абсолютно безопасно.

9. Serpent - судя по названию - змея. Больше похожа на воздушного змея. Как и предыдущий монстр, serpent, без текстуры и пока безопасна.

10. Fish - рыба. Безопасна. Предполагается, что будет обитать под водой. А пока... рыба, как рыба...

11. Tarbaby - что - то ползучее. Скорее всего атаковать будет только вблизи. Пока безвреден.

12. Shalrath - непонятно. При загрузке "виснет" сразу.

13. Zombie - зомби. Только каркас. Как только оно замечает игрока, уровень "виснет".

Сразу предупрежу, что оружие в арсенале нашего бойца действительно тестовое. Скорее всего, оно будет переработано практически полностью. Единственное принципиальное "оружейное" нововведение в тестовой версии Quake - отдача при выстреле и отблески на стволах shotgun-a и super shotgun-a. Затем идут nailgun и super nailgun, стреляющие гвоздями. Они похожи на chaingun в Doom-e. Ракетница же в Quake, на мой взгляд, сделана хуже, чем в Doom. Взрывы видны через стены. Но это можно с чистой совестью списать на "тестовость" версии. Прекрасное оружие - гранаты. Если противник сзади догоняет вас, можно закинуть дорогу, по которой вы отступаете, гранатами. Гранаты отскакивают от стен, согласуясь со всеми законами физики. Если вы кинете гранату в стену прямо перед собой, в лучшем случае, она от-

каждая деталь, вплоть до застеежек.

А теперь, несколько слов о показавшихся мне особенно интересными и неупомянутых в документации к Quake test-version командах, которые надо вводить в консоли Quake (самые очевидные команды вы можете узнать сами, прочитав readme.txt от игры):

Gamma 0.X - включает гамма-коррекцию. Почти наверняка, игра слишком темная для вашего монитора. Рекомендую ставить значения от 0.5 до 0.85.

Fly - работники id Software заявили, что герой не сможет летать в Quake. Но в тест-версии эта возможность пока не отключена. В полете: клавиша "d" - подняться выше, "с" - спуститься ниже.

Pause - поставить игру на паузу.

Say XXXX - в игре по сети/модему передает сообщение XXXX другим игрокам.

Fraglimit XXX - XXX - число от 1 до 999 (по умолчанию равно 20). Определяет продолжительность quakematch (по умолчанию игра идет до 20 трупов).

R_fullbright 0/1 - по умолчанию - 0. Дает играющему "прибор ночного видения" - все в игре изображается максимально ярко.

Sv_gravity - по умолчанию 800. Контролирует силу тяжести. Особенно сильно влияет на высоту прыжков и бросание гранат.

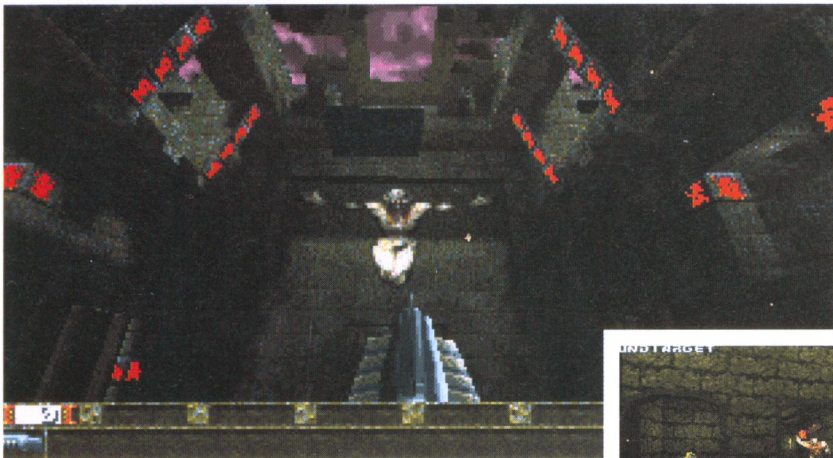
Некоторые клавиши в Quake также представляют значительный интерес: F9 - режим прохождения сквозь стены; F10 - неуязвимость; 9 (просто 9) - все оружие.

Ну что? Если вы дочитали до этого места, скорее всего у вас еще нет Quake. Вы можете скачать тестовую версию с одного из mirror sites id Software, перечисленных на <http://www.idsoftware.com> или с ftp сервера <ftp://ftp.idsoftware.com>. Файл называется qtest1.zip (если к выходу в свет этой статьи не появилась новая версия). Различные утилиты и патчи для тестовой версии можно найти на [ftp.cdrom.com](ftp://ftp.cdrom.com).

id Software сделала очень серьезную заявку на титул "игры года". Что ж, поживем - увидим! Счастливого кваканья!

Павел Коротков

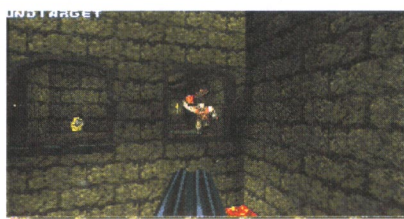
PRO



одно из недоступных в тестовой версии игроку видов оружия. Стреляет синими молниями.

7. Dragon - дракон. Похож на дракона с одного из ранних screenshorts

скачет вам под ноги. В этой версии Quake нет ни одного оружия для ближнего боя, так что, когда кончаются патроны, остается только бегать по уровням, пытаться найти ящик с патронами и не попасть под шальную пулю. Оружие вращается вокруг своей оси и сразу бросается в глаза благодаря ярким цветам. Такое не прозеваешь! Великолепно сделаны кольчуги. Они тоже вращаются, как бы надетые на крутящийся невидимый манекен, на них видна



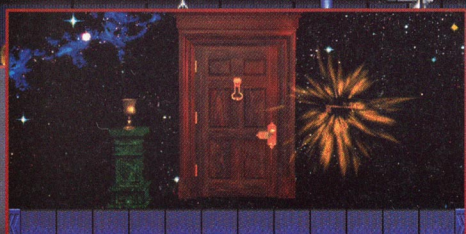
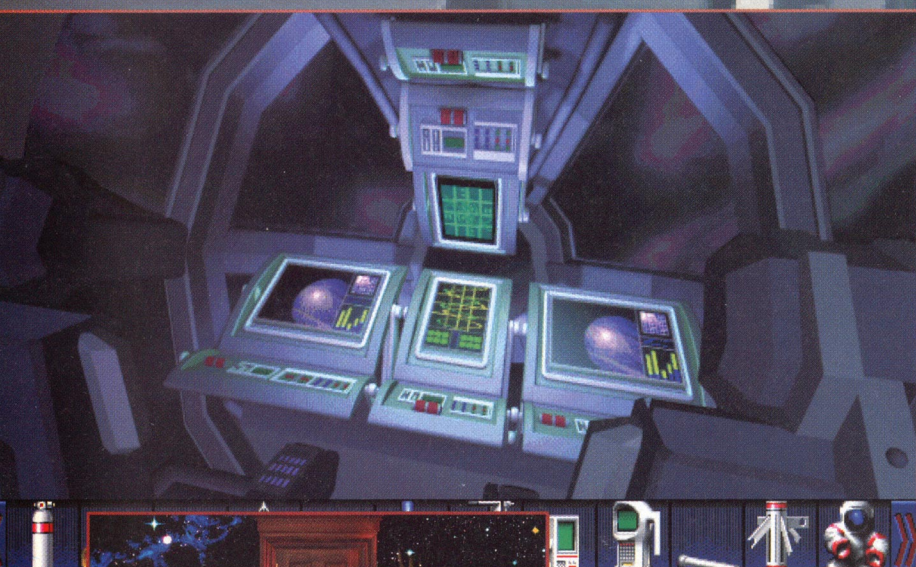
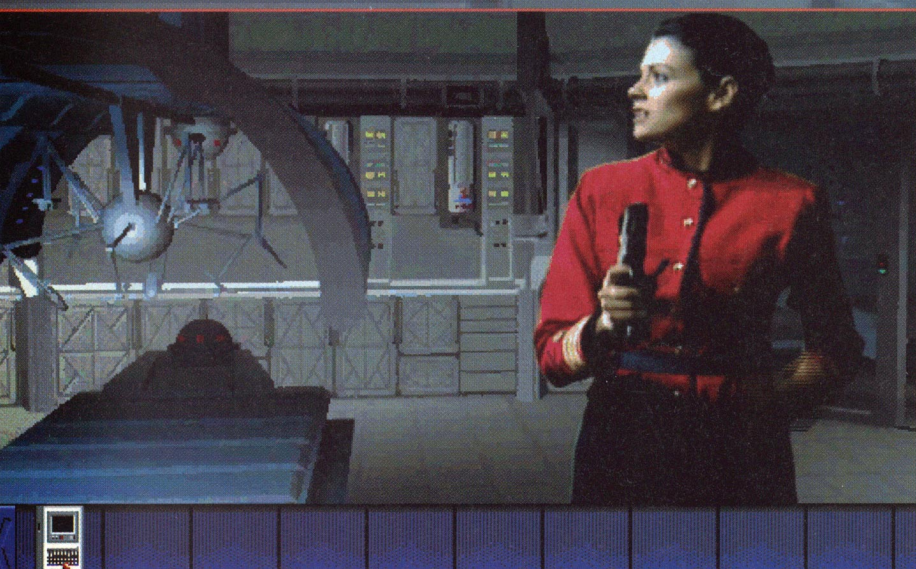
Mission Critical



Издатель: Legend Entertainment

Машина: 486/33, Память: 4 Мб, Система: MS-DOS или Windows'95,

Монитор: VESA compatible SVGA, Звук: Sound Blaster, Ensoniq, Gravis, Roland, И еще: мышь, CD-ROM.



Как сейчас помню... Год 2134. Человечество втянуто в очередную мировую войну. На этот раз война не за территорию или сферы влияния - война "во имя прогресса". По мере совершенствования искусственного интеллекта, все новые достижения воплощались в жизнь. С их помощью люди все успешнее и успешнее загаживали родную планету. Но ООН, догадавшись, что искусственный интеллект, как новая форма жизни, может повлечь за собой отмирание старых форм (т. е. наших далеких потомков), попыталась ввести запрет на неконтролируемые научные исследования. Как всегда, Соединенные Штаты заняли свою позицию в важном вопросе. Ну вот так, слово за слово, началась война холодная, которая затем превратилась в очень даже "горячую". Противоборствующие стороны были настолько уверены в своей правоте, с таким завидным упорством пытались отстоять свои позиции, что вскоре от населения всеми нами горячо любимой планеты почти ничего не осталось. Было вроде объявлено перемирие, но как только участники конфликта поднакопили пушечного мяса и техники, они взялись за прежнее с еще большим усердием.

Вы видите мир глазами безымянного лейтенанта американских военно-космических сил. Действие происходит на борту боевого космического корабля во время выполнения ответственного задания, от успеха которого, возможно, зависит исход войны. Корабль подвергся нападению со стороны ООН и благополучно проиграл космическую баталию. Капитан, не очень долго думая, решил пожертвовать жизнями почти всех членов экипажа обеих кораблей ради успеха миссии. Его план удался. Он объявил вражескому кораблю о своей капитуляции, взял с собой небольшой атомный заряд и с остальными людьми был взят на борт ООН-овского космического крейсера. Бомба была взорвана, и от неприятельского корабля остались только засоряющие космос обломки. Лейтенант же (а именно он был оставлен на борту для завершения задания) начал действовать... Итак, после долгой, довольно нуд-

ной и непонятной заставки наш герой наконец может взять управление на себя. Сразу бросаются в глаза несколько приятных моментов:

Игрок действует и видит мир от первого лица;

При передвижении плавно проигрывается красивый 3D-ролик (для тех, кто не понял - как в The 7th Guest);

Игра идет в режиме SVGA (впрочем, как и большинство выпускаемых сейчас игр).

К сожалению, помещения на космическом корабле не отличаются большим разнообразием, да и одни и те же места приходится посещать десятки раз, поэтому "плавность" при передвижении очень скоро превращается в назойливую медлительность. К счастью, на этот случай создатели игры предусмотрели возможность пропустить анимацию в любом моменте, и сразу оказаться в месте, куда вы направлялись (впрочем, в Mission Critical есть несколько мест, где при передвижении не надо даже утруждать себя - анимационных сцен там нет изначально, что, впрочем, абсолютно не заметно). Еще один недостаток "красивого" способа передвижения (кроме его надоедливости) заключается в том, что художники большинство анимации при повороте сделали, просто взяв для промежуточных кадров половину начальной, половину конечной картинок и слепив их вместе в один фрагмент. Из-за этого изображение частенько двоится (при повороте видны две двери, там где на самом деле одна и т. д.), что очень сбивает с толку и вводит в заблуждение начинающего игрока.

Нельзя не упомянуть о звуковом оформлении игры. Хотя музыка в Mission Critical не так уж плоха, она достаточно однообразна и не всегда к месту. Что же касается голосов, скажем так: качество их не претендует на совершенство. Часто запись речи оставляет желать лучшего (огромный недостаток для людей, плохо на слух воспринимающих иностранный язык). Плюс еще один минус для людей, не очень хорошо владеющих английским: голоса персонажей не всегда сопровождаются текстом,

причем не очень понятно, по какому принципу выбирались диалоги, в которых текст появляется на экране, и по какому - когда текста на экране нет. Да и зачастую титров нет. В сценах игры, где используется живое видео, а именно они - важнейшие для понимания смысла игры, из них играющий черпает наибольшее число подсказок и советов. Там же, где играющий ведет диалог с другими (очень немногочисленными) существами, практически невозможно угадать, когда появится текст, а когда придется "навести уши".

Кстати, о подсказках. В игре нет такой хорошей функции, как "напоминание". Не уловив суть просмотренного видеофрагмента, частенько продвигаться дальше в игре просто невозможно. В лучшем случае, что вам придется сделать - это вернуться туда, где вы смотрели ролик и попытаться прокрутить его снова. Если же вам это не удастся - что ж, придется загружать сохраненную игру или пытаться действовать "методом научного тыка" (какой из способов быстрее - решать вам). Так что, предупреждаю: либо сидите, будьте все время внимательны и записывайте все, что услышите на бумажку (как я делал когда-то в старых квестах) и, либо сохраняйтесь, как можно чаще.

В Mission Critical встроена мини-стратегическая игра: что-то вроде трехмерного симулятора космических боев в реальном времени. Ее необходимо пройти, по крайней мере, три раза. Но даже тем, кто терпеть не может подобные игры и не имеет практики игры в них, пройти ее не составит никакого труда, поставив компьютеру самый низкий уровень "интеллекта", а во время игры - самую медленную скорость.

Mission Critical называется интерактивным фильмом, поэтому позволю себе замолвить словечко об актерах. Когда появились первые игры, носившие на своей коробке гордое сочетание букв "interactive film", упорно ходили слухи о постепенном вымирании кино и о переходе всех звезд первой величины в индустрию компьютерных развлечений. Но первые звезды не очень спешат с переходом, а создатели игр не торопятся выкладывать гро-

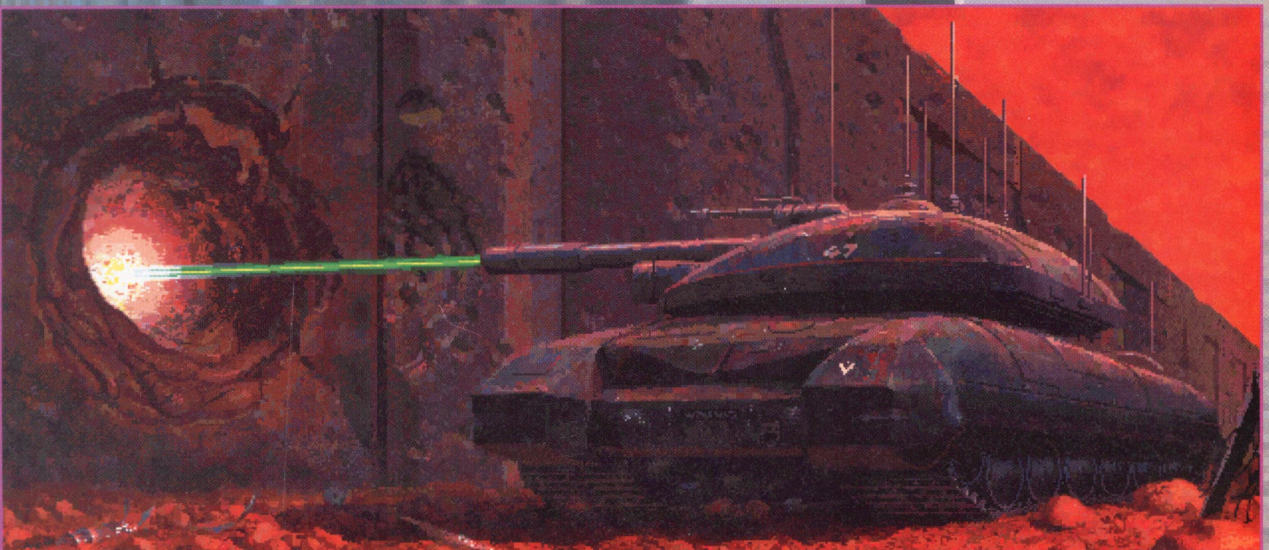
манные гонорары, и приглашают, как правило, неизвестных актеров, которые обычно все же неплохо справляются со своей задачей или звезд второстепенной величины (больше в рекламных целях). Вот и на на коробке игры красуется надпись: «Starring Michael Dorn (Star Trek: The Next Generation), Patricia Charbonneau (H-2, Robocop II). Наверное, справедливо изречение, что настоящий актер велик в любой роли, какой бы маленькой она не была. В данной игре роли так малы, что вряд ли даже гений мог бы проявить себя. Так что в этом случае приглашение известных актеров на "роль" в "фильме" было явно не чем иным, как простым рекламным трюком.

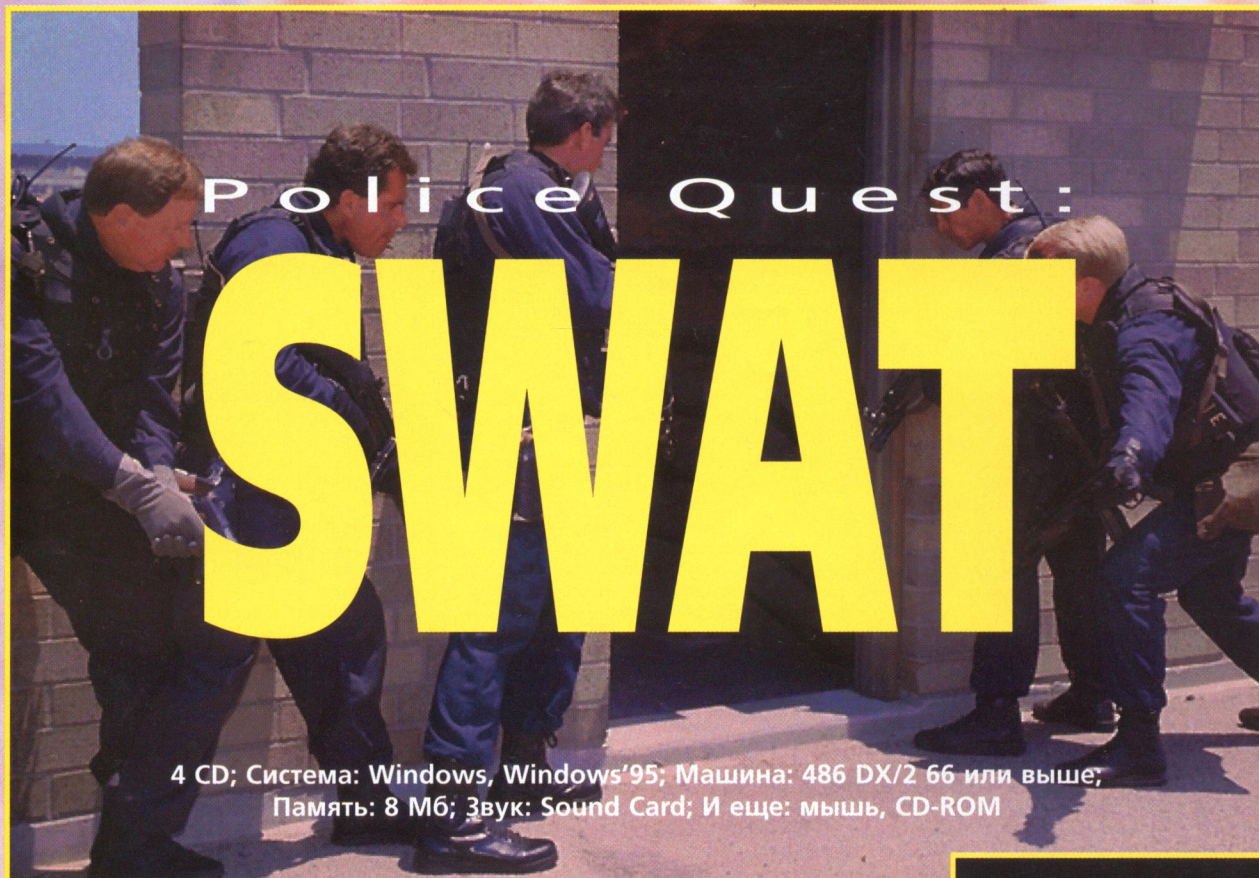
Еще один камешек в огороде Legend Entertainment (создатели Mission Critical) - неудобство интерфейса. Когда курсором щелкаешь на каком-то предмете, в левом верхнем углу экрана появляется список того, что можно сделать с данным объектом. Если еще раз щелкнуть по предмету, герой выполнит действие, выделенное желтым цветом. Очень часто в игре необходимо использовать не просто действия "по умолчанию", и левый верхний угол экрана - не самое удобное место для меню команд. К тому же, названия команд напечатаны довольно мелкими буквами. Мне кажется, что наиболее удобно было, если бы список появлялся на месте, где находится курсор мыши, или, по крайней мере, в нижней части экрана, рядом с Inventory. Но оставим этот грешок на совести разработчиков игры.

И все же, все же... Если вы уж купили эту игру, я НАСТОЯТЕЛЬНО советую доиграть до конца, тем более, что она очень проста (я прошел за два дня). Такого непредсказуемого развития событий я не видел очень давно. Такого замечательного, неожиданного конца, совсем не в стиле традиционных американских "хэппи эндов", я еще не видел никогда! Концовка игры стоит усилий, затраченных на прохождение, и раздражения на все несуразности и откровенные ошибки, допущенные разработчиками.

PRO

Павел Коротов



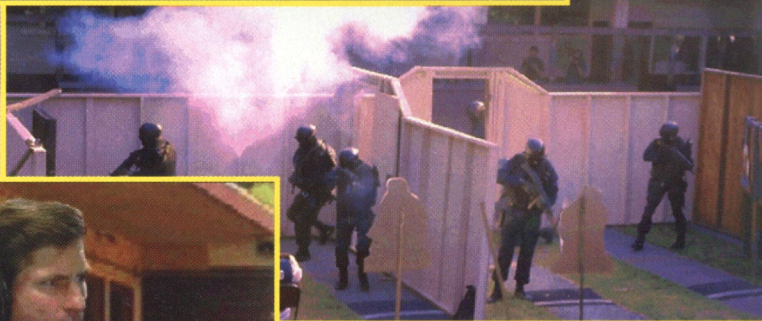
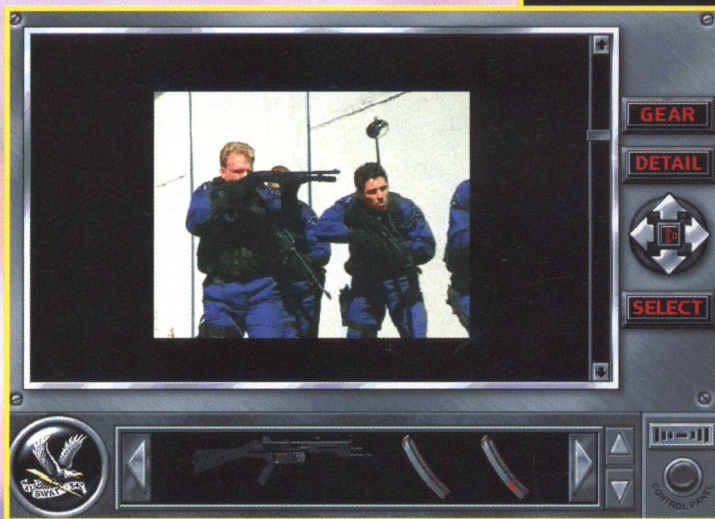


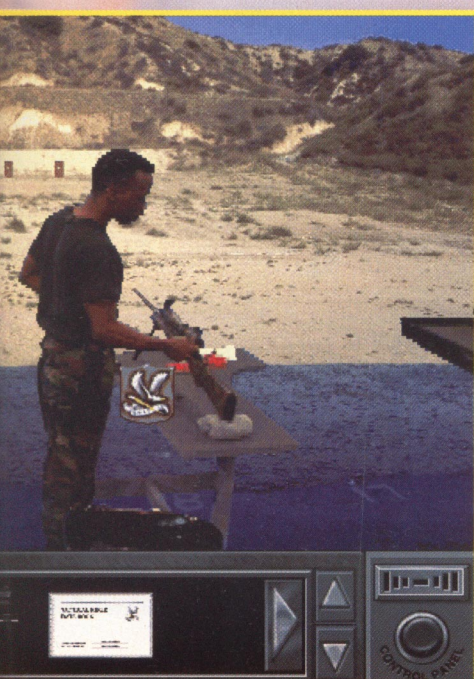
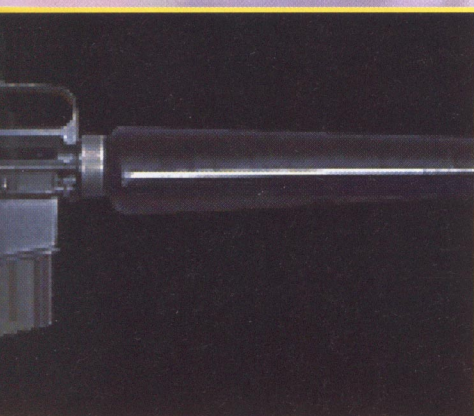
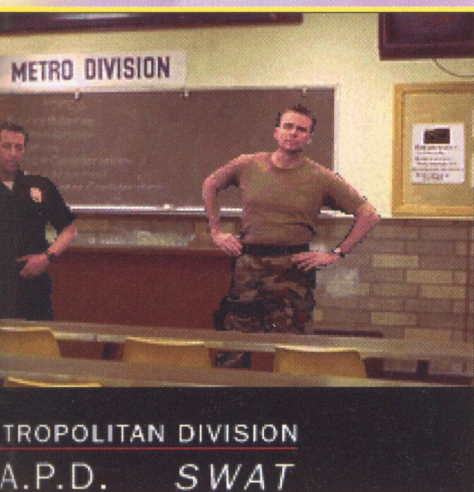
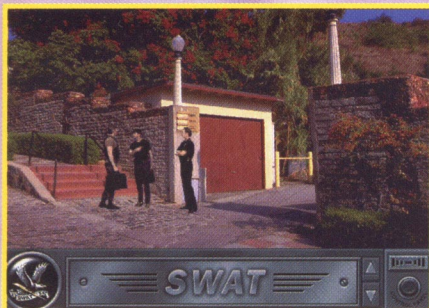
Появившиеся в последние время гигантские игры на четырех (даже на семи!) дисках, показали, на что способна индустрия компьютерных развлечений. Особенно в этом преуспела известная фирма Sierra. Появление новых игр этой фирмы показало, что, возможно, Sierra полностью перешла на создание игр по технологии "оцифрованное видео". Это красноречиво доказывает и Police Quest: SWAT.

Как ни странно, у этой игры нет никакого пролога, раскрывающего предысторию игры. Но догадаться, что же произошло, не очень сложно. Вы - молодой человек, отработавший в полиции много лет. И вот вы решили, что всё, что происходит вокруг слишком скучно для вас - молодого и горячего полицейского. Какие-то мелкие ограбления, драки между наркоманами вам уже надоели, и вы решили перейти работать в отряд особого назначения - Swat.

Все живые персонажи движутся на фоне обработанных компьютером фотографий. Это сочетание радует глаз.

Управление осуществляется исключительно мышью. Интерфейс очень удобный. Курсор в зависимости от того, куда вы его поместили, принимает множество форм от "движения вперед", до "прицела дробовика". Хотя всё же положения курсора условно можно разделить на три части: "движения", "осторожные движения", и "прицелы". Вот в этих границах вам и придется переключаться, нажимая правую клавишу "мыши". Особое внимание я хотел





бы обратить на "осторожные движения". Они позволяют вам тихо перейти за угол дома или также бесшумно пройти в дверной проём. Зачастую, это бывает единственно правильное действие, спасающее вашу жизнь.

Из оружия вам предлагаются пистолет, автомат "Хек Лер и Кох", винтовка M-16 и дробовик. Если же у вас садистские наклонности, то вы сможете метнуть в подозреваемого предлагаемую вам гранату. А если вам случится исполнять роль снайпера, получите однозарядную снайперскую винтовку. Боеприпасы, к счастью, не ограничены, и менять пустые магазины можно простым "щелканьем" прицела оружия на изображении магазина. На мой взгляд, самое лучшее оружие - это "Хек Лер". В его "рожке" тридцать пуль, и он достаточно компактен. Альтернативой является винтовка M-16, но она громоздка и не может стрелять очередями. Самое убийное оружие - это дробовик (вспомните DOOM). Он стреляет сразу восемь дробинками. Эти смертоносные кусочки свинца могут пробить стальной лист в пять миллиметров толщиной! Магазин вмещает восемь зарядов плюс один патрон в стволе. О снайперской винтовке разговор особый. Это модификация называется Robar SR60.308. Оптический прицел очень мощный: он позволяет увидеть муху на расстоянии в триста метров. К тому же у этой винтовки есть одна хорошая особенность - она позволяет зафиксировать положение прицела так, чтобы при нажатии на курок он не дернулся в какую-нибудь сторону.

Чтобы получить возможность участвовать в серьезных операциях, вы должны пройти "курс молодого бойца", включающий в себя стрельбу на тренировочных площадках и паруртройку лекций в штаб-квартире - Метродивижн. Среди ваших учителей, кроме мрачных и не понимающих юмора людей, попадаются и довольно забавные, как, например, Диджи Сандерс (DJ Saunders) - преподаватель снайперской стрельбы. Во время обучения, как и везде, вам придется преодолевать низшие ступени, чтобы попасть на более высокий. Чтобы пройти курс боевой стрельбы (combat range), придется поупражняться в тире (small arm range). И только после прохождения курса боевой стрельбы, вы сможете попасть на стрельбище для снайперов (angeles range). Так что в игре всё взаимосвязано, и вы не сможете пройти её, перескакивая через две ступени.

Но, допустим, обучение прошло нормально, и вы попали на первое задание, где, как правило, нужно захватить "взбесившуюся" домохозяйку. Прежде всего, я хочу обратить внимание на систему общения, между членами группы захвата. Вы можете общаться и с помощью жестов, и с помощью рации. На мой взгляд, первая система общения гораздо легче: там всего десять положений руки ("посмотреть", "остановиться" и т. д.). Пользование рацией требует гораздо больше усилий, так как из не-

скольких десятков слов вам нужно будет выбрать нужные и составить из них сообщение. Да так, чтобы его поняли ваши товарищи по команде. Если вы составите сообщение, которое не отвечает нормам английской лексики, то последует выговор от командира: "Pur (вас так зовут в отряде), рация - не игрушка!".

Если вы "засекли" объект нападения, то не пытайтесь стрелять, если он или она стоит рядом. Ведь на инструктаже, предшествующем заданию, было чётко сказано - "захватить!". Если вы не сделаете этого, то задание будет считаться невыполненным. Лучше всего подать знак "suspect" рукой, к вам подоспеют остальные ребята из вашего отряда, и вместе вы захватите объект живым. Иногда во время заданий у вас будет появляться специальное зеркальце, с помощью которого вы сможете заглядывать за угол дома или смотреть в комнату, выставив его из дверного проёма. Подобная уловка может спасти жизнь и избавить от лишней стрельбы.

Внимательно следите за жестами, которые вам подают: они демонстрируются в маленьком кружочке, внизу экрана. Лучше всего положить список жестов перед собой: так вам будет легче. Невыполнение этих жестов на начальных заданиях повлечёт за собой отзыв с поля боя, а на более сложных - вашу смерть. Иногда успех задания зависит от пары удачно поданных жестов или всего лишь одного осторожного движения. Так что, тщательно обдумывайте ваши действия - это условие успешного завершения задания и повышения по службе.

Во время "снайперских" заданий вам обычно нужно будет пресекать различные противозаконные сделки (продажа наркотиков, оружия) или прикрывать вашу команду, пока она не войдёт в здание. Во время задания не следует забывать, что такие погодные условия, как ветер или дождь могут сильно испортить вашу стрельбу. Так что, наводя прицел, помните об обстановке. Не всегда совмещение перекрестия прицела с вашей мишенью вызовет стопроцентное попадание - пуля может отклониться и попасть туда, куда вам совершенно не нужно.

Если случится так, что все ваши усилия пропали даром: вас убили или вы убили не того, кого следует - не огорчайтесь, идите в вашу штаб-квартиру. Почитайте тактические наставления, написанные на доске, или посмотрите интервью с реальными членами отряда специального назначения. В следующем задании вам обязательно повезёт.

С технической точки зрения, игра сделана безукоризненно. Единственный неприятный момент - это полное отсутствие какого-либо сюжета. Но реальность происходящего с лихвой компенсирует отсутствие одного. Игра рекомендует тем, кто устал от тупых и кровавых полицейских боевиков фирмы American Laser Games. **PRO**

Михаил Горюнов.

The Terminator Future Shock

Издатель: Bethesda Softworks, Машина: 486 DX2/66, Память: 8 Мб, Система: DOS 5.0 и выше, Звук: Sound Card, И еще: 2-х CD-ROM.



Лос-Анджелес, 1995 год. Неожиданно без объявления войны машины, управляемые Небесной сетью (SkyNet), нанесли ядерные удары по России и США. В ядерном кошмаре погибло три миллиарда человек (!), остальные же вынуждены были противостоять машинам и кибернетическим организациям, чтобы выжить.

Лос-Анджелес, 2015 год. Закалённые в боях бывшие инженеры и художники, а ныне бойцы сопротивления, наносят удары по Империи машин. Близок перелом, когда всё решится: машины или люди одержат победу.

Вот вкратце завязка игры. Вы играете за молодого бойца Сопротивления, бежавшего из концлагеря. Ваша задача добраться до штаб-квартиры Сопротивления и присоединиться к повстанцам.

Заполонившие в последнее время игровой рынок Doom-клоны были большей частью тупыми и неинтересными игрушками. Играя в них, вы могли получить огромное разочарование. Но вот появился Terminator... Графика игры потрясающая: здесь и красочные взрывы, и хорошо прорисованные роботы-враги, и, наконец, красивый игровой ландшафт. Звуковое сопровождение также радует: оглушительные выстрелы из дробовика, приближающиеся шаги роботов и музыка из одноимённого фильма. Всё это с головой окунает вас в мир, полный опасностей и невероятных приключений.

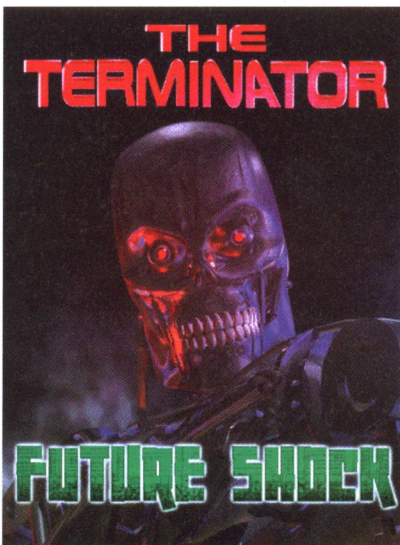
Сюжетная линия игры разворачивается по мере выполнения заданий, что еще больше усиливает интерес к игре. Вы будете сидеть и за рулём боевого джипа, и летать на истребителе, пуская ракеты по находящимся внизу врагам.

Интерфейс игры, на первый взгляд, покажется неудобным (особенно для профессиональных "думеров"): вы передвигаетесь с помощью клавиатуры, а стреляете и целитесь с помощью мыши. Передвижения вполне обычные (бег, ходьба, прыжки), но, на мой взгляд, не очень хорошо проработана система прыжков. Перепрыгивая с низкой плоско-

сти на высокую, вы можете по непонятным причинам сорваться вниз (хотя рассчитали всё точно), и придётся начинать всё сначала, а это очень обидно.

Передвигать курсор-прицел можно и с помощью клавиатуры, но это очень не удобно. Лучше воюйте мышкой.

Земля еще не оправилась полностью после ядерной бомбардировки, поэтому вы можете встретить воронки, падение на дно которых чревато быстрой потерей здоровья. В помощь вам дан дозиметр (прибор для измерения уровня радиации), располагающийся слева на приборной панели. Если он находится в состоянии Safe, то всё о'кей - радиационный фон в норме. Если же на нём высветится надпись Danger, то как можно быстрее бегите из этого места. Но помимо опасностей на своём пути вы можете встретить и довольно приятные вещи. Например, аптечку или несколько разновидностей бронежилетов. О вторых мне хотелось бы рассказать подробнее: их несколько разновидностей - от легкого, кевларового, до прочнейшего жилета, сделанного из специального сверхкрепкого сплава. Хотя они и разные, задача их одна: уменьшить вред выстрелов врагов-роботов. Специальный дисплей, называющийся armour, информирует вас о состоянии бронежилета.



Выбор оружия велик: от простейших обрезков водопроводной трубы до мощнейшего плазменного излучателя. Как и во всех играх подобного типа, здесь присутствует всеми любимый дробовичок. Пары-тройки выстрелов достаточно, чтобы в клочья разнести среднего по мощности робота. Зарядов предостаточно, так что используйте дробовик на полную мощность. Самое мощное оружие в

Ваши "любимые" враги роботы - очень разнообразны. На начальных уровнях вам будет попадаться довольно забавная машина, отдалённо напоминающая цыпленка. Имя этому чуду - raptor. Его оружие - мощные металлические челюсти, которыми он так и норовит вас сцапать. Пальните в него пару раз из дробовика, и ему конец. Вам также встретиться Терминатор (из одноименного

модификацию киборга, облаченную в человеческую кожу. Принцип борьбы с ним тот же самый, что и с обычным Терминатором. Когда вы увидите танк на четырех гусеницах, сомнений нет - это Голиаф (Goliath), прозванный Спротивлением "ночным кошмаром". Он вполне оправдывает своё прозвище - это действительно кошмар, причём адский. Лучше не связывайтесь с ним в схватку - скорее



игре - усовершенствованная ракетница, она стреляет в два раза мощнее обычной модификации. Одной её ракеты достаточно, чтобы дать понять недругам, кто здесь главный. Лазерное оружие представлено двумя образцами: laser rifle и laser canon. Второе значительно превосходит по мощности первое: оно стреляет большими сгустками энергии. Из автоматического огнестрельного оружия я бы выбрал автомат: он сочетает в себе скорострельность и силу дробовика. Очень нужные и мощные вещи - гранаты и взрывчатка. Самая слабая граната - это бутылка с зажигательной смесью им. Молотова (да-да, не удивляйтесь!), она не очень эффективна при борьбе с врагами. Ф-1 - это граната помощнее. Используйте её против "середняков". А если вам очень хочется увидеть большой взрыв, используйте взрывчатку satchel charge. Она с лёгкостью разносит здания, не говоря уже о роботах. Только после её установки не забудьте убежать на большое расстояние - покалеченным вы Спротивлению не нужны.

Как уже говорилось выше, вы будете не только бегать по земле, но и ездить в автомобиле, и летать на истребителе. Управление этими машинами очень похоже, даже оружие, которым вы при этом будете пользоваться одинаковое - лазер и ракеты.



фильма) - это один из самых крутых и опасных соперников во всей игре. Его огневой мощи достаточно, чтобы за считанные секунды испепелить вас. Если вы увидите, как он медленно поднимает свою правую руку, быстро убегайте, ибо через некоторое время последует пуск смертоносной ракеты. Броня Терминатора очень крепка, так что используйте против него ракетницы и плазменные излучатели или закидайте гада гранатами. Иногда вы можете встретить мо-

всего многоствольные лазерные пушки Голиафа прикажут вам долго жить. Относительно безопасное средство борьбы с ним - подкладывание под его гусеницы мин.

А в целом, эта игра действительно очень хороша. Она притягивает к себе, как магнит кусок металла. Bethesda действительно постаралась на славу. Поиграйте! Не пожалеете!

PRO

Михаил Горюнов

Dungeon Keeper

Bullfrog

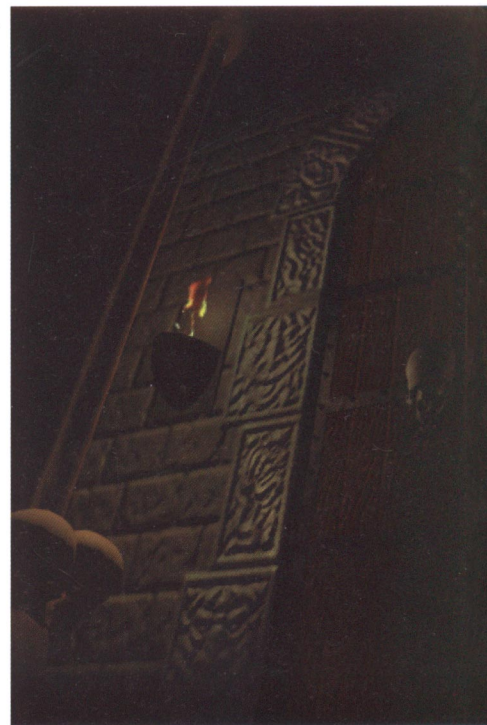
“Попробуйте взглянуть на мир моими глазами. Хотя я и живу в подземелье, мне это дорого обошлось. Подумать только: я столько лет разучивал заклинания, удалившись от мира, изучал ремесло монстра и пролил реки крови в борьбе за обладание горами золота - это ведь кое-что да значит. В конце концов, я приношу немалую пользу, обеспечивая общественный порядок и стабильность. Мною пугают детей, не желающих ложиться спать, я - живое напоминание взрослым о том, до чего может довести жадность, а также я играю роль естественного ограничителя при накоплении богатств. Посмотрим правде в глаза: я - живое воплощение зла для всей округи, и они предпочитают бороться против меня, вместо того, чтобы бороться друг против друга. Поэтому я очень болезненно реагирую, когда эти новоявленные герои, строящие из себя средневековых рыцарей, осмеливаются нарушать мой покой, убивать моих верных слуг и покушаться на самое дорогое, что у меня есть: деньги, ману, золото и власть...”

Не правда ли, вышеприведенные слова звучат несколько странно? Только не для игры Dungeon Keeper, в которой создатели - Bullfrog Productions - ломают все устоявшиеся каноны ролевой игры. В стандартной ролевой игре вы создаете персонаж (или несколько персонажей) за счет выбора ряда данных качеств. Затем вы отправляетесь в путешествие по лабиринту подземелья, уничтожая встречаемых монстров, и, наконец, добиваетесь до самого главного злодея. Тут происходит финальный бой, победа, и делу конец. В Dungeon Keeper все происходит как-раз наоборот.

Вместо того, чтобы найти главного монстра, вам самим приходится быть в его шкуре. Вместо того, чтобы прокладывать себе путь в подземелье, приходится его оборонять: строить ловушки и западни, руководить подчиненными монстрами и сходитьсь в рукопашную со всякими рыцарями, палачами и волшебниками в трехмерном пространстве.

Игра Dungeon Keeper (далее: DK) начинается с того, что вы создаете свое подземелье буквально “с нуля” - коридор за коридором, зал за залом. Если верить разработчикам игры, можно будет даже создавать “тематические композиции” - например, подземелье в стиле фильмов ужасов или подземелье в стиле испанской инквизиции. Ваши ресурсы ограничены, при этом каждое помещение имеет свою “сметную стоимость” и выполняет определенную функцию (подобно тому, как это происходит в SimCity, Ascendancy, Master of Magic или Caesar II). Например, камеры пыток (название говорит само за себя), библиотеки (там приводятся в действие заклинания), сокровищницы (там, естественно, хранится золото) и арсеналы с оружием (оно вам очень даже пригодится). Но, пожалуй, самое важное - это “генераторная комната”. Если она у вас есть, вы можете создавать монстров прямо на месте - они немедленно появятся к вашим услугам в столбе пламени. Если же у вас нет такой комнаты, вашим подчиненным-монстрам придется входить в подземелье через “парадный вход” (так же, как и вашим противникам), что гораздо менее удобно, так как им потребуются преодолевать все те же ловушки и капканы, которые вы поставили для врагов. Bullfrog позабо-

тилась о том, чтобы интерьер подземелья был необычайно детализированным. Например, пол помещений, если долгое время никто по нему не ходит, начинает покрываться пылью! Очень хороша система освещения: хотя она имеется во многих играх, мало кто достигает такого мастерства, как создатели DK. Подумайте только: если в помещении есть несколько источников света, свет от каждого из них будет оставлять свои тени от предметов, и тени будут накладываться друг на друга в полном соответствии с законами физики! Это осо-



бенно важно при коллективной игре, когда тень от спрятавшегося человека может выдать его с головой. Но, на этот раз в полном соответствии с канонами стратегических игр, неприятности начинаются задолго до того, как вам удастся воплотить свой архитектурный проект в жизнь. Чем больше размеры вашего подземелья, тем чаще в него начинают вторгаться "непопущенные гости". Если же не оказывать должного отпора, дела, скажем прямо, будут плохи. Если герою удастся покинуть подземелье живым, это означает, что он сообщает всем встречным план той части подземелья, которую он обследовал. Так что следующая группа искателей приключений сразу же направится по кратчайшему пути к комнате с сокровищами, дабы свершить свое правосудие... Для выполнения своих функций в качестве Хранителя Подземелья вы можете нанимать разнообразных монстров, каждый из которых обладает своей индивидуальностью и функциональными особенностями. Черты выполняют все строительные работы, колдуны произносят заклинания, драконы изрыгают огонь, демоны героически отражают атаки и т. д. Вы вызываете нужное меню, и возникает список приказов, которые можно отдать данному монстру: например, построить комнату или коридор, отправиться на тренировку, в библиотеку или на отдых, патрулировать коридоры в поисках противника, охранять заданный объект, спрятаться в засаде и поджидать "непопущенных гостей", атаковать заданного противника или группу противников самостоятельно или же под вашим непосредственным командованием. Если вы принимаете непосредственное командование, это значит, что вы сразу же будете наблюдать все происходящее глазами самого монстра. В обычном режиме вы наблюдаете за противником, находясь как бы над головой управляемого персонажа, и при помощи клавиш-стрелок приближаетесь к предметам или же двигаетесь по коридорам и комнатам. Если же "вселиться" в подчиненного монстра, зрелище станет разнообразнее: колдун имеет фронтальный и круговой обзоры, гигантский муравей наблюдает за происходящим почти на уровне земли, а гигантская муха - сверху (при этом даже воспроизводится эффект умножения изображения, характерный для зрения насекомых). Приятнее всего то, что монстры отнюдь неглупы. Управляемые системой герои способны реагировать на ваши тактические действия, приравниваться к ним и разрабатывать контрмеры. Если вы играете в сети, можно даже пустить саму игру в виде фона, и система самостоятельно будет управлять подземельем в зависимости от количества созданных монстров и характера помещений. Windows'95 начинает и выигрывает. Наибольшие преимущества в этой игре имеют счастливые обладатели именно этой системы. Хотя планируется также выпустить версию и для DOS, только версия для Windows'95 позволит играть большому коллективу в сети или через прямое соединение. Целая толпа героев (до 31!) сможет штурмовать подземелье, более того, специалисты из Bullfrog даже планируют создать гигантскую сеть подземелий, в которых можно будет играть через Internet. Итак, игра Dungeon Keeper не только заставляет традиционных персонажей ролевых игр помянуть-



ся местами, но и переворачивает вверх дном весь традиционный дизайн ролевых игр. Система строительства подземелья и режим коллективной игры, может быть, даже в Internet, обзор крупным планом и возможность личного участия в бою в самых разных ипостасях, - все это вполне может сделать игру Dungeon Keeper новым эталоном ролевых игр на ближайшие годы.

PRO

Антон Полевой



ИГРЫ ПОД WINDOWS - СВОИМИ РУКАМИ!

I Europress CREATIVITY

Klik & Play

THE WORLD'S
1st
INSTANT
GAME CREATORЩЕЛКНИ МЫШКОЙ - И ИГРАЙ!
НАЧАЛО ПРОДАЖ В РОССИИ - С 11 МАРТА 1996 Г.!
ФИРМА ДИСТРИБЬЮТОР В РОССИИ-АО "ДОКА".

Первый в мире программный пакет, который позволяет даже непрофессиональному пользователю быстро и легко создавать замечательные компьютерные игры.

DOKA

103482, Москва, Зеленоград, корп.360, АО "ДОКА".
Тел.: (095) 536-4652, (095) 536-4020, Факс: (095) 536-5887.
Электронная почта doka@dokadata.zgrad.su.



Машина: IBM 486DX,
Система: MS-DOS 5.0. или выше,
Память: 8 Мб,
Монитор: SVGA,
Звук: Sound Blaster,
И еще: мышь, CD-ROM,
поддержка модема.

В первом квартале 1996 года фирма MicroProse должна выпустить долгожданную игру Master of Antares, разработанную SimTex Software. Master of Antares, безусловно, является продолжением Master of Orion, но во всех отношениях превосходит своего предшественника.

В ней появились три новые расы: Элерианцы (Elerians) - цивилизация эльфов, живущих по законам матриархата, Гноламы (Gnolams) - карлики, прекрасно умеющие делать деньги, но слабые в бою из-за своих малых размеров, и, наконец, Триларианцы (Trilarians) - эдакие дипломаты-телепаты. Все расы, как и прежде, борются за контроль над должностью Галактического Президента, используя для этого интриги и шпионаж, и, как и прежде, при помощи новых технологий пытаются захватить господство над планетой Орион.

В Master of Antares вы создаете новые космические корабли и ведете борьбу с загрязнением окружающей среды, осваиваете новые планеты и увеличиваете численность населения, стремясь выжить в конкурентной борьбе. В Master of Antares ощущается также влияние другой игры - Master of Magic. Как и в ней, вы теперь можете создавать свою собственную расу с индивидуальными способностями и особенностями. Выбор весьма широк: в игре имеется ряд стандартных способностей, свойственных той или иной расе (например, способность к сельскому хозяйству и развитию промышленности), а также около 20 специальных способностей (например, способность к жизни под водой или под землей, телепатическая способность и так далее).

Система управления планетой напоминает систему управления городом в Master of Magic. Имеются три категории населения: фермеры, шахтеры и ученые. Задачи, стоящие перед каждой расой, заключаются в том, чтобы возводить разнообразные здания (жилые дома, лаборатории, промышленные центры, очистные сооружения), оборонять свои владения и увеличивать численность космической армии. Даже несмотря на появление новых категорий населения (колонисты, аборигены, андроиды, завоеванные народы и эксперты), для любителей Master of Magic и Civilization интерфейс игры наверняка покажется вполне знакомым.

Теперь о героях. Перед нами вовсе не богоподобные существа из Master of Magic, а вполне банальные типажи. Каждый играющий имеет всего восемь героев, разделенных поровну на

две категории: Легендарные члены экипажа и Губернаторы. Вы можете поручить своему герою любой фронт работ, включив его, например, в состав экипажа боевого корабля или же назначив мирным оператором очистных сооружений - в любом случае герой повысит эффективность работ. Рядовые члены экипажей, так же, как и герои, имеют индивидуальный рейтинг "профессиональной пригодности", и порой даже небольшое превосходство в суммарном рейтинге может решить исход боевого столкновения. Есть даже технология, позволяющая "эвакуировать" опытные экипажи с корабля в случае его гибели. Если же в ходе войны вы теряете какую-нибудь планету, управлявший ею Губернатор также может быть спасен и благополучно доставлен на родину. Наконец,



Character	Rank	Experience
Admiral Graw	Admiral	10000
Admiral Graw	Admiral	10000
Admiral Graw	Admiral	10000
Admiral Graw	Admiral	10000
Admiral Graw	Admiral	10000
Admiral Graw	Admiral	10000
Admiral Graw	Admiral	10000
Admiral Graw	Admiral	10000
Admiral Graw	Admiral	10000
Admiral Graw	Admiral	10000



Race Selection

Alkali	Meklers
Bulrothi	Mrrshon
Darlocks	Psilons
Elerians	Sakra
Gnolams	Silicoids
Humans	Trilarians
Hiackons	Custom



Race Selection

Alkali	Meklers
Bulrothi	Mrrshon
Darlocks	Psilons
Elerians	Sakra
Gnolams	Silicoids
Humans	Trilarians
Hiackons	Custom



Industrial Colony of Anraq III

Pop 30,656 k (+0k)

CHANGE BUY

в конце игры вас ждет итоговая таблица и комментарии для 10 лучших показателей по сумме набранных очков (Hall of Fame). Но здесь вы зарабатываете очки не только за уничтожение других рас, но и за привлечение их на свою сторону в качестве союзников. Появилось несколько возрастных категорий галактик (молодые, то есть, богатые минералами, нормальные и старые, то есть, богатые органическими веществами), Специальная опция для боевых стратегических действий, различные уровни технологического развития, множество планет-спутников, опция, позволяющая похищать у конкурентов новые технологии и корабли, "случайные события" (например, появляются космические монстры и "черные дыры", налеты астероидов и т. п.). Появились разные типы правительств, целые новые сферы технологий (в том числе социология, генетика, химия, физика, энергетика, строительство), улучшились средства шпионажа, расширилось поле для тактических боевых операций. Однако главное отличие Master of Antares от Master of Orion проявляется в подходе к экономической стратегии. В новой игре обустройство планет осуществля-

ется подобно тому, как это происходит в Master of Magic, а цена кораблей повысилась настолько, что армады в 32 000 кораблей (Master of Orion) остались в далеком прошлом. Теперь даже сильной империи нелегко содержать 30 кораблей. Помимо прежних типов кораблей (ракетоносцы, малые, средние, большие и огромные), появился целый ряд новых: просто истребители и тяжелые истребители, титаны, космические базы, боевые станции и звездные крепости. Любое усовершенствование систем вооружений, двигателей и т. п. стоит денег и требует увеличения размеров корабля. Истребители можно оснастить чудовищным устройством под названием Mauler Device, которое способно буквально испепелять планеты, превращая их в груды астероидов. К счастью, в противовес этой технологии создана другая - Artificial Planet Construction, она позволяет создавать новые планеты из скоплений астероидов. Так что одну и ту же планету можно несколько раз уничтожить и вновь возродить в течение одной игры.

Изменения были внесены и в систему наземных сражений. Есть три типа войск: ополчение (одна пятая часть населения планеты автоматически вступает в ряды обороняющегося, но это очень слабые войска), Космическая морская пехота (Space Marines - то есть, регулярные войска) и Бронетанковые батальоны (Armor Battalions) - их в два раза сложнее уничтожить, и они всегда атакуют первыми. Завоеванное население теперь можно включать в состав населения вашей империи. Боль-

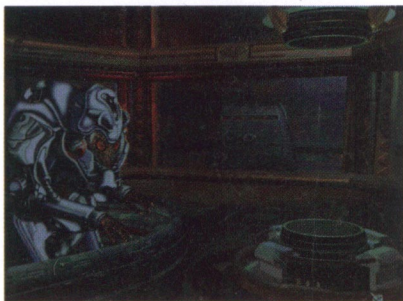
шое значение также имеет выбранный вами тип правления (тоталитарный, феодальный, республиканский и демократический) и тип оккупационной политики (геноцид, рабовладение или демократия). В игре появился совершенно новый стратегический элемент, полностью отсутствовавший в Master of Orion - мораль населения. Придется строить центры развлечений и казармы, военные базы, университеты и лаборатории, метеостанции и сейсмические станции для предупреждения стихийных бедствий, рудники, космические порты и даже биржи для развития экономики. В Master of Antares имеется развитая система межпланетной торговли. Нетрудно понять, что наиболее целесообразно создавать "специализированные" миры, то есть, одна планета - для сельского хозяйства, другая - для промышленности и так далее.

Основные враги - антареанцы - загадочная инопланетная раса, пришедшая из другого измерения. Их немного, зато они невероятно технологически развиты и агрессивны. Появляться они могут в любой точке галактики. Есть только один способ победить их: для этого нужно захватить антареанский корабль и раздобыть технологию под названием Dimensional Portal - тогда вы сможете перенестись в их измерение и очистить Вселенную от этих зловредных тварей. В качестве подсказки (и некоторого утешения) можем сообщить, что эти чудовища лишь постепенно обучаются правилам игры в "нашем" измерении, и поначалу Космическая морская пехота вполне может их одолеть. Если вам удалось нанести антареанцам чувствительный удар, вы получите немало дополнительных голосов на выборах Галактического Президента.

Остается подытожить, что всем любителям космической стратегии пока что остается ждать и с надеждой смотреть на звезды...

PRO

Антон Полевой



Command & Conquer: The Covert Operations

Издатель: Westwood/Virgin Interactive,

Машина: 486DX 33, Память: 8 Мб, Жесткий диск: 20 Мб, Монитор: VGA, Система: MS-DOS 5.0 или выше, Windows 3.1 или выше, Звук: Sound Blaster,
И еще: 2x CD-ROM, мышь.

Westwood Studios и Virgin решили порадовать всех небольшим дополнением к игре Command & Conquer: Tiberian Sun с новыми миссиями для GDI и Nod. Эти восемь миссий для Nod, семь для GDI и еще пять для сетевой игры и получили название Command & Conquer: The Covert Operations. Что же нового могут предложить нам



тайные операции? По-настоящему нового сравнительно немного, практически нет, например, не виденных ранее видеороликов между миссиями. Но есть и положительная сторона: сами миссии стали разнообразнее и гораздо труднее, все задания сделаны с выдумкой, коей очень не хватало в оригинале. Например, есть миссия, в которой после неудачной вылазки ваших войск противник окружит базу сплошной стеной. Таким образом, вы будете отрезаны от полей



тиберiuма, поддержки с воздуха, и не сможете пополнять свои финансы. Попробуйте выйти из такой ситуации победителем! Здесь, естественно, на помощь приходит способ "загребания" электронно-программных денег посредством Norton Diskedit'a (см. Pro Игры N 6/1995). В другой миссии, чтобы пройти к секретной базе Brotherhood of Nod, необходимо прибегнуть к помощи проводника - мирного жителя. Нельзя также не упомянуть по-настоящему захватывающие и реалистичные авианалеты самолетов GDI на почти беззащитные базы Nod'a. Кроме того, программисты решили оснастить и без того

мощный и внушительный арсенал Nod'a ядерным оружием. Ядерную ракету, расположенную во дворце, можно запустить только один раз, но и этого вполне хватит, чтобы разнести в клочья половину ничего не подозревающей базы GDI. Еще арсенал Nod'a усилился новой тяжелой техникой и химическими воинами... Что это такое, вы узнаете сами, приоткрыв занавес мира Command & Conquer: The Covert Operations.

А теперь немного полезных советов и подсказок, с помощью которых можно все-таки выйти победителем в яростном бою. Например, можно собирать тибериум и без хранилищ. Интересно, да? Это делается так: когда перерабатывающие заводы будут полны тибериумом, начните строить что-нибудь дорогое и перед тем, как строительство будет закончено, отмените этот приказ. Вы получите свои деньги обратно плюс те, что заработали заводы, тогда вы сможете построить что-нибудь действительно вам нужное. Наверное, многие сталкивались с такой ситуацией:

половина базы противника уничтожена, но строительный завод еще стоит, и тут вы покидаете базу для подготовки новой атаки. За это время компьютер успеет отстроить заново все вражеские сооружения - и все начинается сначала. Чтобы этого избежать, нужно на пустое место, где раньше было какое-нибудь здание поставить любого солдата или танк. Если вы атакованы большим количеством вражеской пехоты и техники, советуем применить особую тактику. Обратите внимание: когда танк случайно попадает в своего же unit'a, то "жертва" открывает обратный огонь. Как этим воспользоваться, вы наверно догадываетесь: пошлите одного unit'a в гущу врагов, и они просто перестреляют друг друга. Есть еще способ довести ваши войска прямо до базы противника без всяких потерь: для этого из мешков с песком постройте коридор до вражеской базы. Когда вы обнаружите базу противника, невольно возникает вопрос, какие же здания уничтожать в первую очередь. Начните со строительного завода. Затем сравняйте с землей фабрику по производству техники. Потом, конечно, нужно уничтожить перерабатывающий завод, желательнее с находящимся там харвестером. Если вы на стороне GDI, первым делом уничтожайте казармы: в пылу сражения дерзкие вылазки инженеров Nod могут привести к печальному результату. Нападая на электростанции, старайтесь атаковать все разом. Затем, естественно, на очереди хранилища и всякая мелочь, а там не за горами и победа.

Теперь, о тактике в бою. Отправьте мотоцикл-разведчик прямо к базе противника и сделайте несколько выстрелов, потом быстро возвращайтесь обратно. Враги начнут преследование, а у вас, конечно, наготове уже целая армия. Таким же образом выманивайте пехоту врага на поля тибериума - чистая смерть, и не менее чистая победа. Добавлю, что появилось много новых саундтреков, которые вам наверняка понравятся. А заодно можно прослушивать игровой CD в CD-плеере, вспоминая, как ветеран сражений, свои лихие победы. **PRO**

Евгений Луньков



	Энергетическая ценность	Прочность брони	Тип вооружения	Радиус действия	Время перезарядки оружия	Время производства	Стоимость	Радиус слежения	Для постройки требует	Для действия требует	Запас вооружения
Деревенский житель (Civilian)	5	ЛГК	10 МП	1	25						
Техник (Technician)	5	ЛГК	10 МП	1	25						
Инженер (Engineer)	25	ЛГК	нет	х	х	45 сек	500	2			
Пехотинец (Minigunner)	50	ЛГК	АП	1	2	10 сек	100	2			
Гранатчик (Grenadier)	50	ЛГК	гранаты	2	7	10 сек	160	2			
Базука (Bazooka)	25	ЛГК	гранатомет	3	6	20 сек	300	2			
Огнеметчик (Flame-thrower)	50	ЛГК	БО	2	5	10 сек	200	2			
Коммандо (Commando)	х	ЛГК	СВЛП	х	х	х	1000				
Мобильный строительный завод (Mobile Constructors Vehicle)	х	х	нет	х	х	х	5000	2	ОРЗ		
Харвестер (Harvester)	600	СР	нет	х	х	2 мин. 15сек	1400	х	ОРЗ, ПЗ		
Ракетный катер (Gunboat)	х	х	РЗВ	х	х						
Хаммер (Hummer)	150	СР	ЛП		х	3	32 сек	400	2	ОРЗ	
Бронетранспортер (Armoured Personal Carrier)	200	СР	ЛП	х	3	1 мин. 5сек	700	4	ОРЗ		
Средний танк (Medium Tank)	400	ТЖЛ	МП	5	5	1 мин. 15сек	800	х	ОРЗ		
Орка (Orca)	х	х	ПУ	х	х	х	1200	0	х	ПСП	6 ракет
Мобильная ракетная установка (Mobile Launcher Rocket System)	х	х	2 ракеты	6	9	х	х	х	ОРЗ и КЦ		
Танк X-66 "Маммонт"	х	х	ТП и РУ	5	9 и 7	х	х	х	ОРЗ и РФ		
Багги Brotherhood of Nod (Nod Buggy)	100	СР	ЛП	4	3	52 сек	300	х	аэропорт		
Мотоцикл-разведчик (Recon Bike)	160	СР	ракеты	4	6	32 сек	500	х	аэропорт		
Легкий танк (Light Tank)	300	ТЖЛ	МП	4	6	45 сек	600	х	аэропорт		
Мобильная артиллерия (Artillery)	х	х	АРП	х	х	х	450	х	аэропорт		
Пламенный танк (Flame Tank)	300	ТЖЛ	пистолет	х	х	х	800	х	аэропорт		
Атакующий вертолет (Attack Helicopter)	х	х	пулемет	х	х	х					
Стелс танк (Stealth Tank)	х	х	ракеты	х	х	х					
Передвижная ракетная установка (SSM Launcher)	х	х	ПУ и РЗВ		х	х	900				
Транспортный вертолет (Transport Helicopter)	х	х	нет								

СОКРАЩЕНИЯ:
10 МП - 10 магазинный пистолет
АП - автомат-пулемет
БО - боевой огнемет
СВЛП - снайперская винтовка с лазерным прицелом
РЗВ - ракеты "земля-воздух"
ЛП - легкий пулемет

МП - маломощная пушка
АРП - артиллерийская пушка
ПУ - пусковая установка
ТП - тяжелая пушка
РУ - ракетная установка
ПЗ - перерабатывающий завод
РФ - ремонтная фабрика

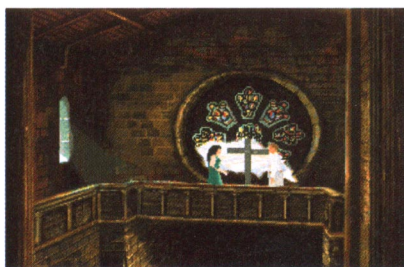
КЦ - командный центр
ПСП - посадочная площадка
ЛГК - легкая
СР - средняя
ТЖЛ - тяжелая

Time Gate: Knight's Chase

Машина: 486DX33, Жесткий диск: 25 Мб, Память: 8 Мб, Звук: Sound Blaster
Монитор: VGA, 256 цветов, И еще: 2-х CD-ROM.

Time Gate - новая игра жанра adventure для поклонников французской фирмы Infogames (для не поклонников напомним, что самым известным творением Infogames стала серия Alone in the Dark, а также не очень давно ими выпущенная замечательная игра Prisoners of Ice.) Здесь же речь идет об истории ордена тамплиеров - огромной, разветвленной организации, основанной во времена крестовых походов, которая была практически независима от императоров и Папы. Орден разрастался и разрастался, добавлял к своим изначальным задачам все новые и новые. Тамплиеры стали кредиторами почти всех сильных мира сего. Король крупнейшего государства Европы того времени - Франции - Филипп Красивый задолжал ордену невероятные суммы денег. Великий магистр тамплиеров - Жак де Молэ - был крестным отцом (нет, не сицилийской мафии) дочери могущественного монарха. Но вот, военные действия на Святой Земле приостановились. Большая часть членов ордена вернулась на родину, во Францию, которая переживала далеко не лучшие времена - был голод и неурожай. Филипп Красивый, решив отделаться от своих долгов, а заодно и уничтожить орден тамплиеров, совершенно независимый и столь же могущественный, как и королевская власть, обвинил рыцарей во всех бедах, обрушившихся на Францию в течение последних нескольких лет. Тут пришлось кстати и многочисленные слухи о занятиях магией среди рыцарей-тамплиеров, что настроило против все легковерное население (вспомните средневековую охоту на ведьм!). Тысячи рыцарей, включая и светлейших магистров, были арестованы, подвергнуты пыткам и осуждены по приказу короля и с благословения Папы римского. Через восемь лет после начала процесса Жак де Молэ был публично казнен путем сожжения. Уходя в мир иной, великий магистр проклял короля Франции, Папу римского и палача, пытавшего главу ордена.

"Да, - скажете вы. - Очень интересная история. Но как это связано с игрой?" В принципе, никакой логической связи я



не нашел. Не смотря на очень внимательное и неоднократное чтение тоненькой книжечки-приложения и полное прохождение самой игры, мне так и не удалось выяснить, как наш герой - американский студент, приехавший на стажировку во Францию, - связан с этими зловеющими событиями. Единственное звено, соединяющее его с тем временем - то, что якобы в одной из прошлых жизней, он был рыцарем-тамплиером. Но, как и во многих играх Infogames, интерес игрока к "злым дядям" просыпается только с похищением его возлюбленной этими самыми "очень нехорошими" людьми. Вот и тут-то, в принципе, кончается правда, и начинается чистая сказка... Плохо то, что чем дальше заходит сюжет, тем сложнее понять, как он (сюжет) ухитрился забрести в такие дебри. Персонажа, которым управляет играющий, зовут Вильям Тиббс (William Tibbs). Он - американский студент, приехавший на стажировку во Францию. Еще он по совместительству оказывается тамплиером нехилого ранга в одной из своих прошлых жизней. Именно на него Жаком де Молэ возложена ответственная миссия съездить в прошлое за талисманом ордена (эта версия - самая правдоподобная). Но силы зла не дремлют! Странный персонаж с протезом вместо одного из глаз видимо решает, что герой недостаточно убежден в своем желании отправиться в путешествие во

В Time Gate на протяжении почти всей игры используется engine, практически не отличающийся от использованного в Alone in the Dark 3. Почти все движущиеся существа и многие объекты понастоящему трехмерны, а фоны представляют собой неплохо нарисованные "неподвижные" картинки. Персонажи двигаются плавно и естественно. Технология динамики действительно очень сильно эволюционировала со времен первой части Alone in the Dark. Несмотря на то, что до сих пор, когда в игре "существо" показывается на мониторе крупным планом, видна "зернистость" и "квадратность" персонажа, это даже не может идти ни в какое сравнение с первыми играми Infogames этого жанра - когда, например, головы героев представляли собой эдакие чуть сглаженные по краям пирамидки. Не может быть и речи, чтобы программисты Infogames остановились на этой версии engine-а. Хотя прогресс в нем и заметен, до идеального варианта еще далеко, как до Луны. Несуразностей и абсолютно неестественно выглядящих вещей здесь хоть отбавляй. Могу привести первые пришедшие в голову примеры: поцелуй с возлюбленной, увидев который, можно подумать, что видеокарта сошла с ума на самом интересном месте, заставка в конце игры, когда герой и его невеста выходят из ворот музея,

держась за руки и шагают (видимо, к светлому будущему) в ногу, наконец, все та же "шероховатость" при показе персонажа крупным планом.

Скорее всего, у Infogames так много поклонников, потому что их игры (включая Knight's Chase) очень сильно отличаются от совре-

го сейчас "интерактивного фильма". Вся графика в игре, включая заставки, создана по акварельным эскизам. Большинство игр Infogames абсолютно не похожи по интерфейсу и свободе действия персонажа на классику жанра adventure (на игры Sierra-On-Line, Lucas Arts и прочие). Вниманию играющего заострено не столько на общении с другими персонажами, сколько на физическом их устранении. Многие в Knight's Chase зависят от вашего умения точно, в нужный момент, нажать на клавишу, быстро принять решение, и т. п. - в этом аспекте очень похоже на ролевую игру (role-playing game). По-прежнему здесь очень и очень многое зависит от умения замечать предметы, набивать ими карманы главного героя и пытаться применить их для достижения самых неожиданных целей. Конечно, от adventure в Knight's Chase осталась и жесткая сюжетная линия - "шаг в сторону расценивается как побег". Чтобы пройти игру, вы должны следовать жестко заданному авторами игры маршруту. Чаще всего "шаг в сторону" мало что меняет, но иногда за него можно и поплатиться жизнью главного героя. В Time Gate свято соблюдаются традиции adventure-триллера от Infogames. Музыка навеивает мрачные мысли, сюжет и заставки тоже не обещают ничего веселого. Голоса даже у "хороших" персонажей, не говоря уж об озвучивании "плохих", резки и неприятны. В общем, Knight's Chase - неплохой подарок для фэнов Infogames, хотя, возможно, она привлечет и других любителей adventure, не очень пресыщенным новыми интересными играми. Однако, не слишком определенный сюжет, отсутствие нововведений в engine-е и его довольно многочисленные недостатки, а также недостаточная продолжительность игры (я был очень удивлен, узнав, что ЭТО - все) вряд ли надолго заинтересуют асов компьютерных игр. Но возможно... Возможно, что через какое-то время выйдет игра, которая на равных сможет бороться за покупателя с "интерактивными фильмами",



времени. Поэтому, видимо, чтобы сразиться с Вильямом лицом к лицу, странный персонаж похищает невесту Тиббса. Как и всякий рядовой герой компьютерной игры, Вильям кидается спасать свою возлюбленную, попадая в коварную ловушку, расставленную ему "нехорошими дядями". Но что это? Вместо того, чтобы сразиться с рыцарем один на один, силы зла сажают его под замок, чтобы впоследствии казнить. Зачем это им было надо, осталось загадкой для всех... Быть может, даже для них самих... Таких несуразностей в игре превеликое множество. Отсутствие связного, логичного сюжета можно простить аркадной игре, но не претендующей на успех adventure.



менных adventure-игр других компаний. Здесь вы не найдете ни одного видеофрагмента, ничего от столь популярно-

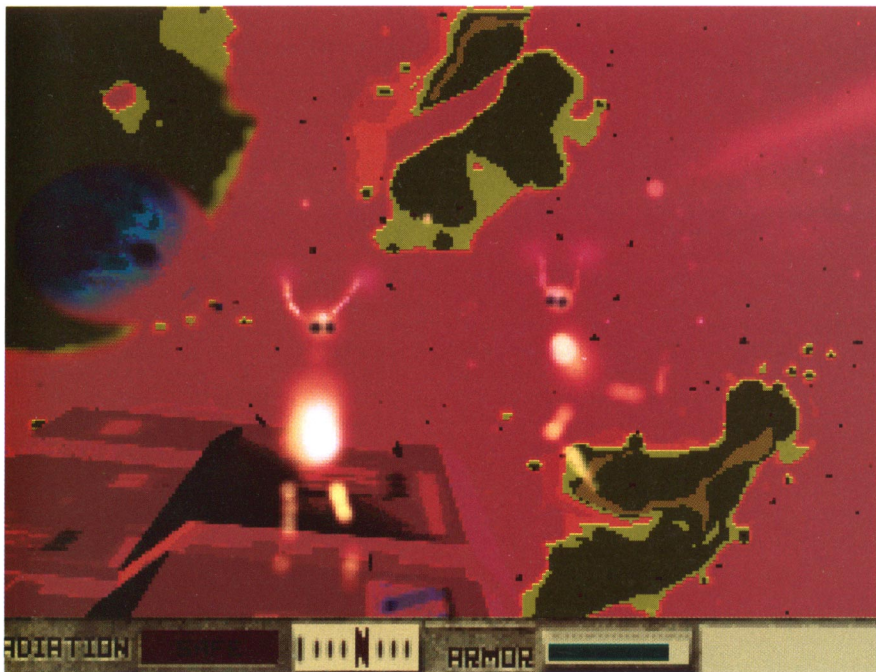
наводнившим в последнее время рынок.

PRO

Павел Коротков

GODS' WAR

Издатель: Magic Gold, Машина: Pentium или выше, Память: 8 МБ, Жесткий диск: 35 МБ, Монитор: SVGA, Звук: Sound Card, И еще: CD-ROM, мышь.



"Мы завладели ключом к власти над Вселенной, и любое существо, вставшее на нашем пути, будет безжалостно раздавлено. Вид Земли из Космоса примет алый оттенок от крови, окрасившей воду и сушу", - Гюисманс Луисферро, официальный лидер Подземного Братства.

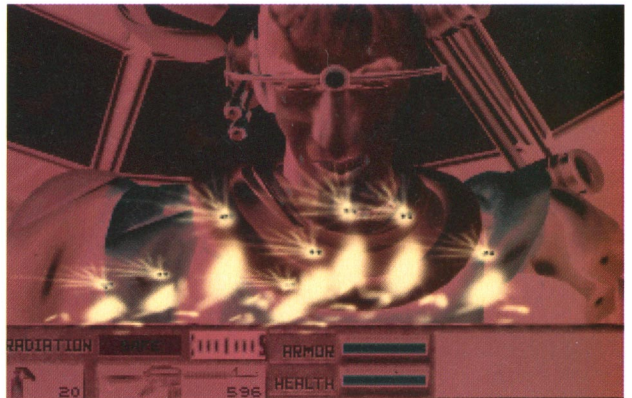
Еще один пламенный и восторженный привет вам, горячие фанаты стратегических игр. Компания Magic Gold преподнесла вам неслыханный золотой сюрприз. Вам, уже истосковавшимся по горячим баталиям на компьютерных мониторах, предлагается невероятная, фантастическая игра Gods' War.

В нашем будущем происходили страшные вещи. Археологи обнаружили старинные кельтские друидические свитки, которые проливают свет на тайну загадочной похожести строений древних цивилизаций: египетских пирамид, пирамид Майя и др. Жрецы этих культур владели тайным знанием и были связаны друг с другом, они разрабатывали план, чтобы контролировать над мощными подземными энергетическими течениями. Для этого определялись наиболее активные и близкие к земной энергии точки, на их местах, для простоянинов устраивались священные места. Для манипуляции подземными течениями необходимы были конические постройки, созданные, по таким пропорциям, что обуславливали особую циркуляцию энергии. Для того, чтобы привести в действие чудовищную силу, скрытую под ногами нужно было покрыть такими постройками всю сеть активных точек и произвести особые магические действия в особенной последовательности. Древние жрецы не успели осуществить свой план. И вот, в кельтском свитке была обнаружена информация об этом гигантском проекте, в котором участвовали и друидские

жрицы, ко всему прилагалась карта священных точек плюс описание магических действий, и так же схема последовательности смыкания цепи активных мест. Все это могло бы быть только еще одной тайной древности, если бы манускрипт не пропал на следующий же день из Института древних языков, его выкрали приспешники теневого магната Гюисманса Луисферро, в руках которого был контроль над мировым наркобизнесом и продажей оружия. Армия его наемников уже давно превышала ополчения некоторых государств, кроме того, многие лидеры стран третьего мира на деле были всего лишь простыми марионетками Луисферро. Он уже давно мечтает захватить власть над планетой, и вот, вожаемый ключ к этому оказался в его руках. Ведь сила подземных течений, направленная на определенное место, вызывает катастрофу, не-

сравнимую с взрывом водородной бомбы и даже с взрывом целой планеты. Не подчиняется вам Италия - а вы возьмете этот сапог и мощной струей энергии приобачите к Австралии! После великолепнейшего интро из живейшего оцифрованного видео вам предлагается выбрать, на чьей стороне вы будете воевать: на стороне Человечества, объединившегося в борьбе за свою свободу в Союз Сияющего Будущего (The Union of Shining Future) или за Подземное Братство Луисферро (Undeground Family). Если вы приняли сторону Луисферро, вам для победы необходимо захватить все точки, указанные на древней карте (с уже отстроенными святилищами, как в Египте (пирамиды), Центральной Америке (города Майя), Англии (Стоунхендж), на острове Пасхи, так и еще пустые). Не трудно понять, что, таким образом, вам предстоит завоевать весь земной шар, на котором активные точки встречаются даже в одной из областей Антарктиды. Подземное братство, преследуя цели, связанные с использованием супермагии, представляет собой практически монолитную организацию, напоминающую жреческие тайные общества, в которых, конечно, кроме высшего эшелона, основную часть войск составляет обычное "пушечное мясо", отличающееся друг от друга только мощностью оружия, но сообщу вам по секрету, верхушка Тайного Братства владеет секретами, почерпнутыми из все тех же старинных манускриптов. Благодаря этим особым заклинаниям, возможно сделать своих солдат неуязвимыми, поднять моральный дух войск или наделить их функцией самовзрывания: стоит послать одного солдата к вражескому зданию или к группе солдат противника, и он после того, как оканчивается его здоровье, не просто умирает, а взрывается с огромной разрушитель-

ной силой, давая таким образом свой прощальный выстрел по вражескому стану противника. Как вы понимаете, я выбрал сторону Подземного Братства. После определения страны, которую необходимо завоевать, начинается непосредственно миссия. Все задания сделаны с нечеловеческой выдумкой, в них, когда твои войска подходят близко к искомому священному месту, сражение начинает идти крупным планом: например, идет осада дома, и вы берете приступом каждую комнату или посылаете специально построенных на оружейном заводе механических гномов делать подкоп для внезапного вылезания и партизанских действий. Случается, что искомый артефакт оказывается на месте загона для скота или отхожего места, и вы зря старались, беря приступом городскую ратушу с множеством вражеских солдат. Интерфейс игры интуитивен, в управлении войсками используется принцип активной мыши, фигурки солдат бесподобно прорисованы, а звуковое оформление просто выше всяких похвал: используется живой оцифрованный звук. Более того, в зависимости от ландшафта страны, где идет бой, вам придется применять тактику сражения на равнине или в гористой местности, строить бесчисленные переправы, если кругом много рек, в южной стране ставить водонапорные станции и поставлять войскам постоянно заканчивающуюся воду, в северной - проводить теплоснабжение. Особенную новую сложность добавляет то, что в Gods' War вам придется и воевать, и строить, и зарабатывать деньги. Самой крутой игры особенностью является то, что в каждой миссии, в зависимости от местности, вам придется искать присущий этой стране способ зарабатывания денег: либо добычей золота в рудниках (а если вы захватите в плен алхимика из местных жителей, ваши деньги начнут расти как на дрожжах), либо переработкой уранового сырья (часто придется выводить в бараках рабочих - они молниеносно сгорают на производстве), либо разбоем среди местных жителей (есть миссия, где деньги зарабатываются только так). Проведя войска в недоступное место, смотрите не забудьте дать приказ о строительстве дороги, иначе боезапасы и пища не будут автоматически подвозиться и придется распускать армию для мародерства по окрестным деревням. В Gods' War, как и в Command & Conquer, можно делать активными одновременно любое количество солдат и боевой техники. Кстати, о солдатах: кроме нескольких видов рабочих, которые также способны нападать при критическом приближении врага, у вас, в зависимости от того, на чьей стороне вы сражаетесь, есть несколько видов солдат авангарда (есть солдаты, набрасывающие на группы вражеских войск сети из электродов - врага убивает ток), шпионы, специальные механические гномы, сделанные для подлезания под вражеские строения врага и т. д. Из боевой техники предлагаются несколько видов танков, вертолеты, спутники, отслеживающие карты местности и позволяющие держать под контролем уже завоеванные территории. Если вы правильно распорядитесь деньгами, можно построить воистину сказочный арсенал. Ваши солдаты делятся на профессио-

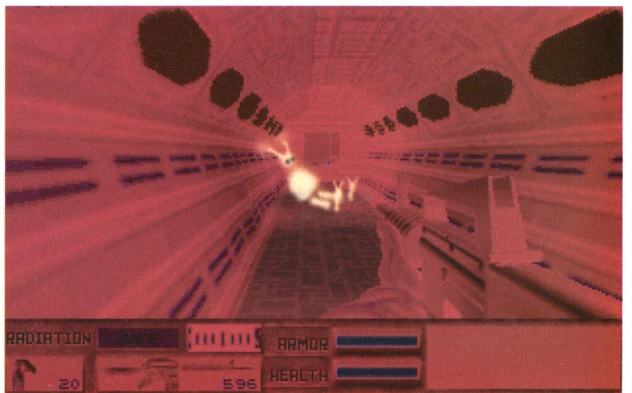
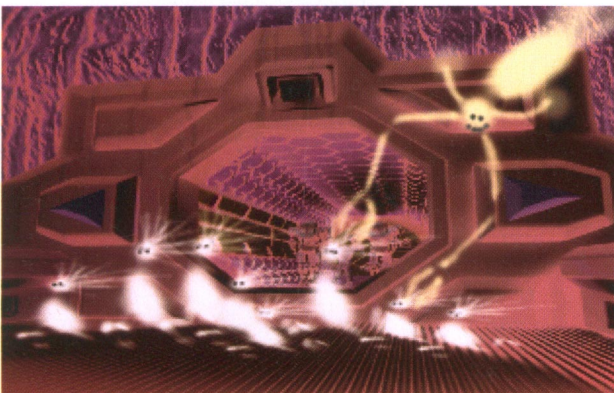


налов и новичков. В первых миссиях количество новичков преобладает, и чем меньше воинов у вас убили при выполнении задания, тем больше профессионалов окажется в следующей миссии. Так что, берегите своих! Вы еще не забыли способ добывания денег в Command & Conquer при помощи программы Discredit? Так вот, этот способ работает и здесь, советую им воспользоваться неоднократно, тем более, что, если вы на стороне Подземного Братства, миссия заканчивается не отвоением территории, а строительством на энергетической точке святилища конической формы: если деньги к тому времени будут на исходе, вас отбрасывает на начало миссии.

Немного о саундтреках к миссиям: мелодии столь разнообразны и интересны, что вы не откажетесь их прослушать, даже доиграв игру до конца, - вставив CD в аудио-плеер.

Напоследок мне хочется издать еще один радостный вопль: "Вышла игра, которую мы все ждали!!!!". Ура! Ура! Впереди бессонные ночи и дни, наполненные кровавыми сражениями. Кто победит? Честолюбивый Луисферро или The Union of Shining Future - все зависит от вас. **РАО**

Афигений Солнышков



Собор

Издатель: Gamos, Машина: 286DX и выше, Монитор: VGA, Память: 2 Мб.

В последнее время разнообразнейшие импортные напитки заполнили ларьки. Мы можем выбирать из всяких Пепси, Кола, Спрайтов и Краш. Однако не гложет ли нас иногда ностальгия по старому добру, пускай даже разведенному, русскому квасу, которого можно было выпить раньше на улицах? Немного отличается ситуация на рынке компьютерных игр. На экранах наших машин бегают и дерутся американские ФБР-овцы, японские ниндзя и другие зарубежные герои, как будто своих героев на Руси-Матушке уже не осталось...

Разрешение этой проблемы предложила фирма Gamos, известная играми TeTriller и Color Lines. Она выпустила на рынок игру "Собор", сюжет которой выдержан в лучших традициях русских народных сказок. Развитие действия вертится вокруг некоей древней секретной русской борьбы под названием "Собор". Названа она так, скорее всего, из-за поверья, что владеющий этой борьбой русич может снести одной левой целый собор. Секретом древнего искусства завладели злые враги. Судя по виду их замка, они имели европейское происхождение. Завоеватели похитили тьму народа, вышибли у них мозги (утверждают, что колдовством) и заставили при помощи "Собора" опустошить страну. Несчастные богатыри (у которых князь ранее поотнимали мечи, поскольку по пьянке они любили сносить друг другу головы) голыми руками противостоять им не смогли и почли за лучшее ретироваться.

Однако найти все копии описания "Собора" не смог даже самый хитрый и умный враг. И в некоей маленькой деревне сохранились старинные свитки, по которым и научились драться пятеро героев игры. Вид их сразу же вызывает радостные чувства узнавания: эдакие Иванушки в лаптях и домотканых рубахах-косоворотках. Известны даже их исконно русские имена и профессии:

можете просто подражаться, но это отвлекает от основной задачи - спасения России. Поэтому, натренировавшись, лучше начать собственно игру. Чаще всего вам предстоят бои "стенка на стенку", потому что привычному по играм герою-одиночке нечего делать в русской драке. Перед первым боем происходит тренировка каждого бойца поочередно в битве против некоего доброжелателя.

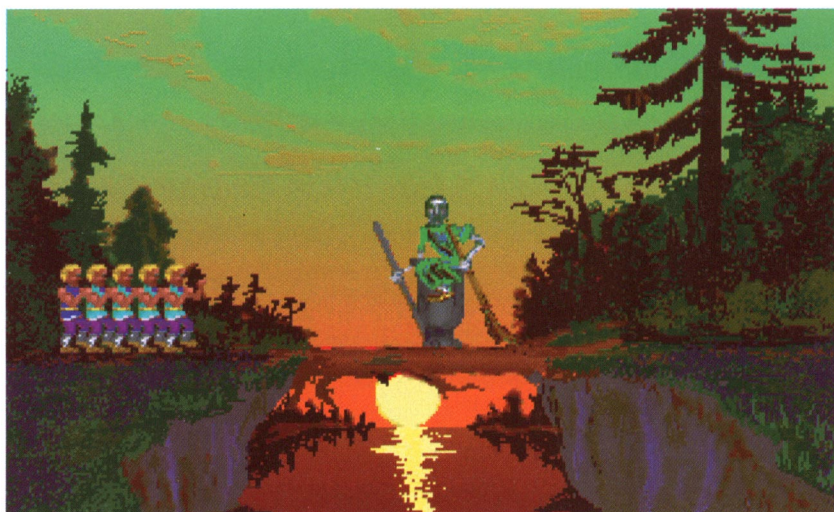
Чем лучше вы деретесь, тем сильнее становится боец, что отражается видом его бицепса, крупным планом отображенного на экране. "Сила" бойца на силу его ударов на самом деле не влияет. Зато, чем больше его бицепс, тем профессиональнее он дерется. Поэтому если вы хорошо натренировали своих бойцов, они, практически без

управления, сами умело расквасят морду противнику. Вы осуществляете лишь стратегическую координацию, указывая, куда бойцам перемещаться, а также можете помочь неумелым новичкам.

Между боями вам придется решать хитрые задачи. Нужно провести всех мужиков через различные препятствия: тут и молнии, вылетающие из мрачных черепов, и свирепая белая сова на топком болоте, и избушка Бабы-Яги, давящая всех на своем пути, и сама Баба-Яга. Вы даже встретитесь с настоящим Змеем Горынычем, правда, одноголовым. Чтобы пройти все эти препятствия, нужны и смекалка, и проворство.

PRO

Михаил Рамендик



лесник Ваня, печник Лука, знахарь Фома, певец Федот и всезнайка-копюх Алеша. На подвиг их благословляет прекрасная Дарья - невеста Луки. Дерутся эти богатыри круто - сущий Мордал Комбат. Особенно эффектно выглядит старинный русский прием "пендель", состоящий в ударе коленом пониже спины противника, не успевшего развернуться. Вы



Некоторые из Ваших
серьезных конкурентов уже
используют Power Macintosh.

Приятных свиданий.



Они используют мощный RISC-процессор. Они работают с программами Макинтоша, DOS и Windows.*

Они больше успевают. Возможно, они больше зарабатывают. Подумайте об этом. Позвоните

978-8001 или 978-6110. Спросите телефон Вашего дилера Apple. Не теряйте время. Apple 

Power Macintosh уже в Москве. Чего же Вы ждете?

*Используя программное обеспечение SoftWindows™ фирмы Insignia Solutions Inc
Apple Computer, C.I.S. Москва 103055, 2-й Вышеславцев Пер., д. 17 Тел. 978-8001/6110, факс 978-1391. Сделано на компьютере Apple Power Macintosh.

Gabriel Knight II: The Beast Within

Полное прохождение игры

Машина: 486/33, Система: MS-DOS 5.0 или выше, Windows, Windows'95, Память: 8 Мб, Жесткий диск: 20 Мб, Монитор: SVGA (640 на 480, 256 цветов), И еще: 2x CD-ROM, Звук: Sound Card.



Глава 1 (играем за Гэбриэля)

Вы начинаете игру на ферме, где поселились на время расследования очередного темного дела. Откройте лежащую у шкафа сумку. Гэбриэль вынет оттуда два письма, кошелек и кинжал. Прочтите письма (когда я говорю “прочтите письмо”, я имею в виду, что тот, кем вы играете должен, если можно, прочесть его вслух). Идите к дверям, прочтите записку, приколотую к стене рядом с курткой Гэбриэля. Возьмите ключи от машины из-под зеркала. Посмотрите на газету, лежащую на столе. Попытайтесь прочесть ее. Выйдите во двор и идите к поилке для скота (справа от входной двери, похожая на бревно). Посмотрите на грязь вокруг поилки, затем на отпечаток лапы в грязи. Идите в сарай. Щелкните курсором на пакете с цементом. Возвратитесь, на этот раз с ведром, к отпечатку и вылейте на него цемент. После того, как Гэбриэль поставит ведро на место, вернитесь к поилке и возьмите застывший слепок лапы. Идите на опушку леса. В траве (у деревьев) найдите клочок шерсти. Подберите его. Откройте машину с помощью ключей. Отправляйтесь на рыночную площадь (Marienplatz). Идите налево. Подойдите к двери в темной арке. Зайдите в офис. Поговорите со своим юристом (когда я пишу “поговорите” это значит, что надо говорить с человеком, пока вопросы не кончатся или ответы не начнут повторяться). Вернитесь в подземный переход и выберите станцию “зоопарк” (zoo). Посмотрите на волков поближе и щелкните на одном из них курсором мыши. Прочтите табличку, висющую около загона. Идите ко входу в загон. Вернитесь назад. Подождите, пока подойдет Томас (Thomas) - работник зоопарка. Поговорите с ним. Идите к зданию администрации

(в левой части экрана). Поговорите с доктором Клингманом (Dr. Klingman). Отправьтесь в полицейский участок (Police Station). Потом возвращайтесь на ферму. Щелкните курсором мыши на изображении диктофона в правой нижней части экрана. Вставьте кассету с записью голоса доктора Клингмана в “А” и чистую кассету в “В”. Нажмите на кнопку с изображением “А>В”. Запишите на чистую кассету следующие слова: “Thomas? Herr Doktor Klingman here. Show our wolves to Mr. Knight.” Зайдите в кабинет доктора. Пошарьте в карманах его пальто. Используйте кассету с новой записью на портативной рации (маленькая черная коробочка справа на столе у доктора). Томас отведет вас к волкам. Посмотрите на ярлычок на волчьей шее. Выдерите клочок шерсти из волчьей шкуры. Вернитесь к юристу. Поговорите с ним еще раз. На карте должна появиться Лаборатория (Biology Lab). Отправляйтесь туда. Отдайте “ученому” два куска шерсти и слепок лапы на анализ. Вернитесь на ферму. Прочтите надписи на лицевой и обратной сторонах бумажки, украденной вами из кармана доктора Клингмана. Поднесите бумажку к висющему в прихожей зеркалу. Воспользуйтесь лежащими на столе листами бумаги и ручкой, чтобы написать письмо Грейс (Grace). Идите на рыночную площадь, оттуда идите направо, пока не дойдете до улицы Dienerstrasse. Подойдите ко входу в почтовое отделение. Щелкните на его дверях письмом к Грейс, чтобы отправить его. Продолжайте идти по Dienerstrasse, зайдите в дом номер 54. Расспросите швейцара. Гэбриэля в довольно жесткой форме попросят удалиться. Отправляйтесь к своему юристу и поговорите с ним. Возвратитесь в охотничий клуб (здание, откуда вас выгнали). На

этот раз скажите швейцару, что вы заядлый охотник (I'm an avid hunter) и что вы член известной немецкой семьи (I am a member of a prominent German family). Снова к юристу! Поговорите с ним. Вернитесь в охотничий клуб. Скажите швейцару, что вы Риттер из Риттерсбурга (I tell you, I am a Ritter of Rittersburg). Покажите ему документы, полученные вами от юриста (Ritter family papers).

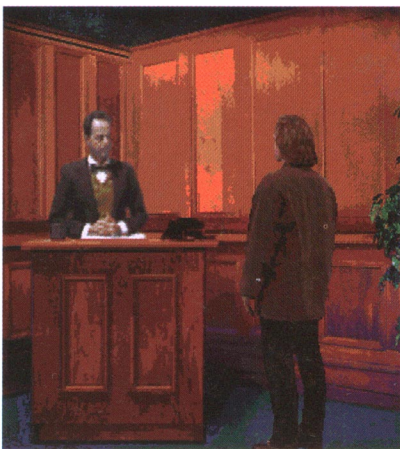
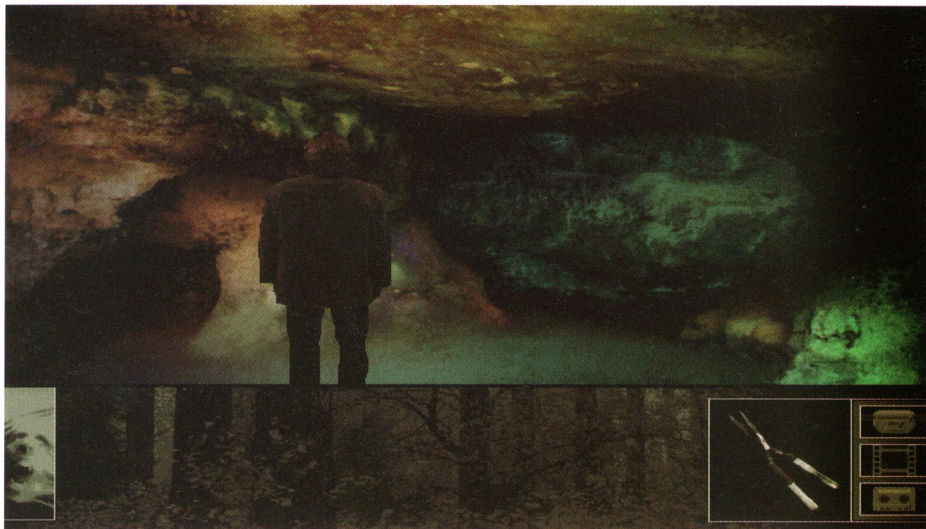
Глава 2 (играем за Грейс)

Идите в другую часть комнаты. Попытайтесь открыть дверь за кроватью Гэбриэля. Спуститесь вниз. Поговорите с Гердой (Gerda). Идите в город. Зайдите в трактир. Поговорите с Хубером (Huber) - хозяином заведения. Идите к ратуше, постучитесь в левую дверь (та, что зеленого цвета). Поговорите с городским главой. Вернитесь в замок. Поднимитесь в комнату Гэбриэля. Посмотрите на ящик с инструментами, оставленный рабочим у камин, и выудите оттуда отвертку. Поднимите взгляд повыше. Вставьте отвертку в отверстие на камине. Откройте дверь шкафа. Через секретный проход (в шкафу) идите в комнату Герды (направо). Посмотрите на фотографию Вольфганга. Возьмите ключ, висящий в шкафу Герды, и вернитесь через проход в комнату Гэбриэля. Откройте ключом дверь, ведущую в кабинет Гэбриэля (дверь за его кроватью). В шкафу все книги разделены на три секции: дела, расследовавшиеся охотниками за силами зла (к которым принадлежит Гэбриэль), книги оккультной науки и биографии. В оккультной секции найдите книгу по оборотням (werewolf). Прочтите всю книгу и письмо, лежавшее в ней. Возьмите одну книгу из секции расследованных дел. Прочтите ее. Попытайтесь найти что-нибудь полезное на полках с биографиями. Вернитесь в ратушу. Поговорите с городским главой. По окончании разговора он покажет вам темницу. Посмотрите на нары и из окна на церковь. Опять идите к ратуше, чтобы поговорить с главой. Идите в церковь. Покажите записку (note), полученную от мэра, священнику. Идите в другую часть церковной залы. Зайдите в склеп Риттеров (вход - в левой стороне церкви). Приглядитесь к могиле Вольфганга (среднее надгробье слева) и обратите внимание на лежащее на ней серебряное сердце. Попросите городского главу (в ратуше) перевести бумаги (file), полученные от священника. Идите в трактир. Поговорите с Хубером. Вернитесь в замок, в кабинет Гэбриэля. Сядьте за стол и позвольте вашему знакомому американскому профессору (щелкните курсором в виде визитной карточки на телефоне). Возьмите еще одну книгу из секции расследо-

ванный дел. Напечатайте на печатной машинке письмо Гэбриэлю. Спуститесь на первый этаж замка. Покажите Герде посылку, которую вы планируете отправить Гэбриэлю. Она даст вам его адрес. Идите на почту. Позвоните в дверь и отдайте служащей письмо. Заплатите ей за отправку (щелкните кошельком на ее изображении).

Глава 3 (играем за Гэбриэля)

Прочтите свежую газету. Посмотрите на визитную карточку фон Глауэра (Von Glower). Зайдите к юристу. Он даст вам посылку от Грейс. Вскройте посылку и прочтите два письма и все книги, которые Гэбриэль согласится читать. Поговорите с юристом. Идите к ближайшему от офиса подземному переходу. Справа от него находится магазинчик, торгующий настенными часами. Зайдите туда. Посмотрите на часы с кукушкой, лежащие на столе. Купите их. Вернитесь на ферму, чтобы написать Грейс письмо. Отправьте по почте. Идите к охотничьему клубу. Щелкните курсором мыши на месте, где стоят полицейские машины. Посмотрите на комиссара Либера (Commissar Leber) - плотного лысого человека, стоящего за оградительной линией. Попытайтесь заговорить с ним. Покажите ему бумаги с анализами шерсти и слепок лапы. Затем покажите их корреспондентам из службы новостей. Идите в клуб. Поговорите со швейцаром. Зайдите в комнату с камином. Идите в коридор. Попытайтесь открыть обе двери. Положите часы с кукушкой в кадку с растением. Бегите в холл. Подождите, пока швейцар уйдет. Посмотрите на стойку, за которой он стоял. Откройте ящик его стола. Выньте оттуда ключи. Вернитесь к закрытой двери. Подберите часы с кукушкой. Откройте дверь ключом. Снова положите часы в кадку. Опять бегите в прихожую, чтобы вернуть ключи на место. Идите в коридор. Вновь возьмите часы. Зайдите в открытую вами дверь. Посмотрите на висящие на стене фотографии. Приглядитесь поближе к стене, увешанной трофеями. Посмотрите на головы животных, на череп на столе и на книгу, лежащую справа от него. Поговорите с фон Зеллом (Von Zell), причем о трофеях в подвальной комнате (trophies in the basement) спросите в последнюю очередь. В холле опять поговорите со швейцаром. Нанесите визит фон Глауэру. Поговорите с ним. Посмотрите на бразильскую маску, стоящую на шкафу. Вернитесь в полицейский участок. Поговорите с Либером. Посмотрите на карту на стене поближе. Еще раз щелкните курсором мыши по карте. Посмотрите на клочок бумаги, приколотый к правой стороне карты. Спишите телефонный номер с этой бумажки в записную книжку (notebook). Поедьте на ферму, чтобы позвонить по этому номеру (телефон находится в комнате, на тумбочке, в левой части экрана). Отправляйтесь к юристу. Поговорите с ним. Вернитесь в клуб. Поговорите с Приссом (Priess). Поговорите с Хенеманном (Henemann) и с фон Эйгнером (Von Aigner) - они сидят у бара. Подойдите к доктору Клингману и к фон Зеллу, которые сидят в креслах у камина, и попросите разрешения взять



журнал (Just wanted to grab a magazine). Положите в журнал диктофон. Верните его на место.

Глава 4 (играем за Грейс)

Идите на почту, чтобы получить письмо от Гэбриэля. Прочтите его. Идите в трактир. Поговорите с Хубером, затем с миссис Смит (Smith). Зайдите в склеп в церкви. Посмотрите на Герду. Вернитесь в замок. Через секретный проход в шкафу спуститесь на другую сторону замка. Нарвите роз с куста. Попытайтесь пойти налево и посмотрите на стены замка. Идите в склеп. Положите розы на могилу Вольфганга. Теперь у вас есть ключи от машины Гэбриэля. Отправляйтесь в замок Людвиг (Neuschwanstein). Прослушайте все кассеты (tour tape), просмотрите все экспонаты во всех комнатах. Постарайтесь ничего не пропустить. Посетите музей Людвиг (Herrnchiemsee). Купите билет у кассирши. Постарайтесь посмотреть на все, что возможно. Необходимо посмотреть на музейную витрину слева, прочесть все письма на ней, просмотреть все фотографии. Также в той комнате, где сидит кассирша, надо обратить внимание на портреты Елизаветы и Людвиг. В комнате, где находится одежда короля, надо прочитать отрывки из дневника Людвиг II. Слева от витрины с королевской одеждой есть еще один незаметный стеллаж. Прочтите пояснения к лежа-



щим там экспонатам. Идите в другой зал, тот, где на дальней стене висит картина, изображающая Людвиг в санях. Посмотрите на картину и прочтите все, что написано на табличке, висящей рядом. Посмотрите на экспонаты в витрине под картиной и прочтите пояснения к ним. Прочтите информацию о последних днях Людвиг (Ludwig's final days) - на левой стене. Поговорите с кассиршей. Отправьтесь в музей Вагнера (Wagner muse-

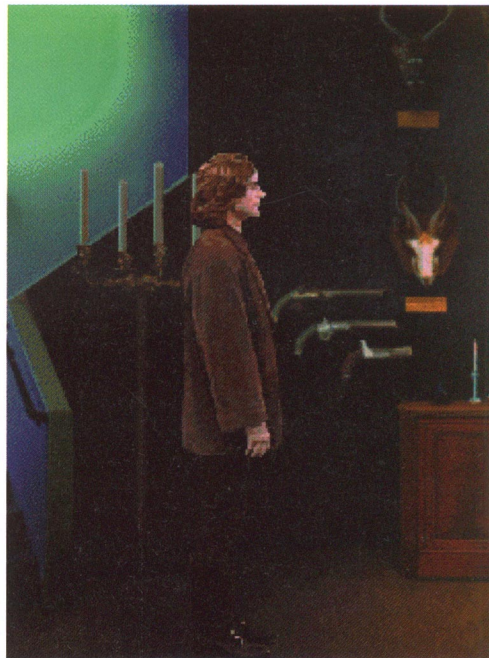
Глава 5 (играем за Гэбриэля)

Посетите клуб. Выньте диктофон из журнала. Отправляйтесь на рыночную площадь. Купите у торговки белых сосисок (white sausage). Идите к юристу. Поговорите с ним. Покажите ему запись разговора в клубе. Прочтите письмо Грейс. Теперь - в полицейский участок. Поговорите с Либером и покажите ему кассету. Посмотрите на бухгалтерскую книгу и выверите из нее страницу. Отправляйтесь в



um). Музей закрыт, но Георг (Georg) разрешит вам зайти. Будьте очень внимательны! Смотрите на каждый экспонат. Ничего не пропустите. Посмотрите на пианино, диван, стол и прочтите пояснения к этим экспонатам. Посмотрите на бумаги на столе, на письма, на дневник Касимы на столе у Георга. Поговорите с Георгом. Вернитесь в замок в Риттерсберге (Rittersberg). Идите в кабинет Гэбриэля. Позвоните вашему знакомому профессору, а потом немецкому историку. Поговорите с ним. Попробуйте найти что-нибудь в биографическом отделении книжного шкафа. Прочтите биографию Людвиг. Поговорите с Гердой. Идите в трактир и попросите Хубера позвать чету Смитов. Поговорите с миссис Смит. Отправляйтесь к месту упокоения Людвиг (Starnberger See). Идите налево. Щелкните курсором по периллам. Поговорите с немецким профессором. Посмотрите на выступающий из воды крест. Вернитесь в замок Гэбриэля. Поговорите с Гердой. Идите в кабинет. Щелкните курсором в виде биографии Людвиг по телефонному аппарату, чтобы позвонить в издательство. Позвоните Чэпхиллу (Chaphill) по номеру, полученному от издательства, и поговорите с его сыном. Идите на центральную площадь Риттерсберга. Посмотрите на траву, справа от церкви. Вы должны увидеть распустившиеся цветки лилии. Сорвите один из них. Вернитесь к месту смерти Людвиг. Идите на место вашей встречи с историком. Посмотрите на берег справа. Положите лилию в воду. Вернитесь в замок Гэбриэля и напишите ему (Гэбриэлю) письмо. Отправьте его по почте. Вернитесь в замок. Идите опять в почтовое отделение. Поговорите с почтальоном. Прочтите факс. Езжайте в музей Вагнера. Покажите факс Георгу.

Бухенау (Buchenau). Постучите в дверь барака. Поговорите с Дорном (Dorn). Вернитесь к юристу. Поговорите с ним и возьмите деньги. Снова возвращайтесь в Бухенау, постучитесь в дверь и отдайте эти деньги Дорну. Поговорите с ним. Идите в другой конец сарая. Посмотрите на самую правую клетку. Присмотритесь к соломе в правой части клетки. Киньте хищнику сосиски. Пошарьте в соломе. Отправляйтесь в клуб. Оттуда Гэбриэль уедет на охоту. Зайдите в комнату фон Эйгнера (средняя слева). Поговорите с ним. Идите к доктору Клингману (ближняя к лестнице комната слева). Поговорите с хозяином комнаты. Спуститесь на первый этаж и поговорите с Хеннеманом. Опять возвращайтесь к доктору Клингману и покажите ему ярлычки (tags). Откройте шкаф в гостиной внизу и возьмите оттуда лампу. Выйдите на улицу. Возьмите из сарая садовые ножницы (shears). Идите направо, в лес. Посмотрите на грязь и на отпечаток лапы в грязи. Направьте Гэбриэля вправо (относительно него), потом налево и еще раз направо. Посмотрите на грязь и на желтый след в ней. Вернитесь в охотничий домик. Зайдите в комнату Присса (дальняя комната справа). Откройте шкаф и выньте оттуда веревку. Откройте окно и посмотрите вниз. Привяжите веревку к подоконнику. Залезьте в следующее окно. Посмотрите на книгу на тумбочке у кровати. Прочтите все, что там написано. Также прочтите письмо, выпавшее из книги. Идите в ванную комнату. Посмотрите на половичок. Присмотритесь поближе к отпечатку под ним. Вернитесь в комнату Присса тем же путем, что и ушли оттуда. Спуститесь на первый этаж. Посмотрите на каминную полку и возьмите лежащий на ней коробок спичек. Идите к месту в лесу, где вы нашли желтый след. Попробуйте продрасть сквозь кусты.



Вам это не удастся. Тогда простригите себе проход в них садовыми ножницами. Зайдите в пещеру. Зажгите лампу спичкой. Идите в охотничий домик, в комнату фон Глауэра (ближайшая дверь с правой стороны). Сохраните игру. Идите вверх, три раза налево, два раза вниз. Сохраните игру. Идите два раза вверх и один раз вниз. Покажите оборотню талисман. Если он пойдет вниз, идите за ним. Если нет - идите вниз, два раза вверх, опять вниз. Появится фон Глауэр. Пристрелите волка.

Глава 6

(играем за Гэбриэля и за Грейс)

Играем за Грейс:

Подойдите к кушетке и поговорите с Гэбриэлем два раза. Идите на почту и получите письмо, адресованное Гэбриэлю. Прочтите его. Идите в трактир. Поговорите с миссис Смит. Возьмите булочку (roll) с ее стола. Идите в комнату, где ночевала Грейс, в замке. Вытащите наволочку (pillowcase) из стопки чистого постельного белья на кровати. Вернитесь в темницу. Посмотрите на окошечко. Там сидит голубь. Покрошите булочку на подоконник. Накройте птицу наволочкой. Езжайте в Альтоттинг (Altotting). Посмотрите на серебряные вещи, принесенные в дар Мадонне. Зайдите в кабинет священника. Купите у падре бутылочку святой воды. Попробуйте заговорить со священником. Вернитесь в замок Людвиг. Идите в комнату, где находится скульптура лебедя, стоят стол и стулья. Вылейте свя-



тую воду на стул, с которого только что слез ребенок. Зайдите в спальню Людвиг. Щелкните курсором по плинтусу в середине комнаты, слева от двери, чтобы взять первое действие оперы. Идите в грот. Как только охранник уйдет, щелкните курсором на левой стене. Там лежит второй акт оперы. Идите в зал, где висят холсты с изображениями волков, в ту часть зала, которая ближе всего к выходу из замка. Выпустите голубя в параллельный коридор. Щелкните курсором по нижней части места, где стоял охранник, чтобы достать третью - последнюю - часть оперы. Отправляйтесь в церковь Риттерсберга, в склеп. Еще раз посмотрите на сердце, лежащее на надгробии Вольфганга. Идите в замок, поговорите с Гердой. Вернитесь в склеп, чтобы взять сердце. Езжайте в Альтоттинг. Покажите священнику карточку, которую он дал вам в прошлый раз. Помолитесь в правой стороне церкви и положите сердце в корзину для даров (рядом с местом, где Грейс преклонила колени). Идите направо. Откройте дверь. Придвиньте стул к полке, где стоят урны с прахом. Возьмите левую урну.

Прошло два месяца. Мы находимся в театре перед премьерой утерянной оперы Вагнера. Возьмите со стола программу. Прочтите все, что там написано. Идите дважды направо. Откройте дверь в конце зала. Поговорите с Гэбриэлем. Возьмите со стола ваш план действий и театральные бинокль. Посмотрите на до-

ску объявлений. Снимите с нее план зрительного зала. Посмотрите в Inventory на диаграмму Вагнера (Wagner's diagram). Щелкните курсором по месту, где нарисован "X". Посмотрите на план зрительного зала. Выйдите из комнаты, где вы находились и поднимитесь по лестнице. Откройте дверь, ведущую в "правительственную" ложу. Осмотрите ложу. Идите в правый коридор. Зайдите в дверь в самом конце его. Включите прожектор. На-

режками. Возьмите клейкую ленту. Зайдите в гримерную (дверь справа). Сохраните игру. Оденьте костюм шута. Посмотрите на столик. Возьмите пудру и обсыпьте ей все зеркало. Спрячьтесь за ширмой слева. Как только певец зайдет и сядет за стол, перетяните его всего клейкой лентой. Ну вот и пошла настоящая охота! Раз так, сохраните игру. Все надо делать быстро, чтобы фон Глауэр не смог убежать. Идите вперед. Развернитесь. Закройте



ведите его на центральную ложу и зафиксируйте в этом положении. Спуститесь вниз по лестнице. Покажите план зрительного зала контролеру. Зайдите в зрительный зал. Поговорите с Георгом. Поговорите с рабочими, устанавливающими люстры. Поднимитесь по лестнице, но на этот раз зайдите в комнату в конце левого коридора. Посмотрите на веревки слева от беседующих людей, в глубине сцены. Возьмите веревку справа. Спуститесь в подвал театра через дверь в правой части экрана. Идите направо. Откройте железный ящик, висевший на стене. Достаньте оттуда ключ. Идите два раза направо и три раза вниз. Откройте дверцу печки, засыпьте в печку уголь. Посмотрите на кнопки, под дверцей печки. Нажмите на кнопку и поверните рукоятку в крайнее правое положение (до "hoch"). Идите четыре раза налево, потом вверх. Откройте дверь слева. Зайдите в нее. Идите в другую сторону комнаты. Возьмите табличку с надписью "privat".

Выйдите из комнаты. Попробуйте закрыть ее ключом из железной коробки на стене. Вылезайте из "подземелья" и идите в комнату, где ждет Гэбриэль. Отведите Гэбриэля в подвальное помещение. Вернитесь в комнату, откуда вы увели его. Оденьте платье. Идите в помещение с прожектором. Посмотрите в бинокль на центральную ложу. Посмотрите на фон Глауэра. Идите к входу в его ложу. Замотайте ручки дверей веревкой и повесьте на нее табличку "privat".

Играем за Гэбриэля:

Посмотрите на другую сторону комнаты. Отодвиньте ящик. Откройте ножом решетку. Вылезайте через нее на свободу. Идите два раза вверх. Поднимитесь по лестнице. Посмотрите на катушку с ве-

дверь. Повернитесь налево. Идите вперед. Повернитесь направо. Закройте дверь. Повернитесь налево. Идите вперед. Повернитесь направо. Закройте дверь. Идите к самой нижней правой комнате. Закройте верхнюю дверь. Идите налево. Закройте верхнюю дверь. Идите налево, вверх и направо. Закройте верхнюю и левую двери. Идите направо, вверх, два раза налево, два раза вниз, три раза направо. Сохраните игру. Зайдите в комнату с печкой. Посмотрите на Грейс.

Играем за Грейс:

Откройте дверь печки. Посмотрите на Гэбриэля.

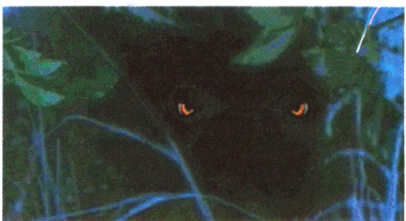
Играем за Гэбриэля:

Как только фон Глауэр прыгнет, бегите ему наперерез (щелкните по нему курсором).

Ну вот! С очередным вас хэппи-эндом!

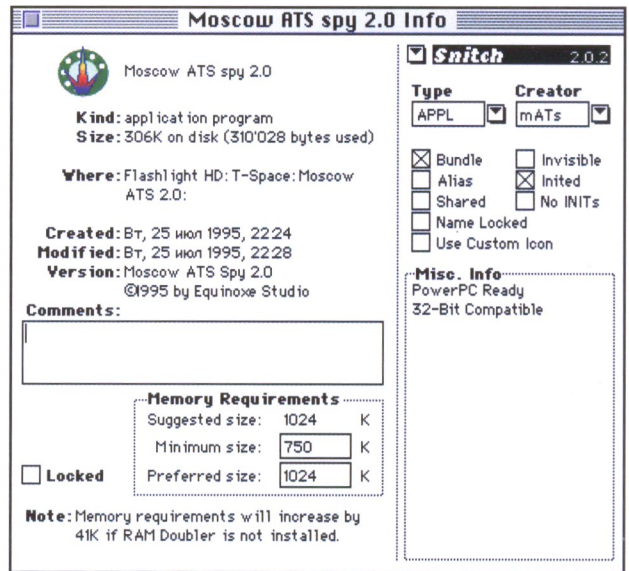
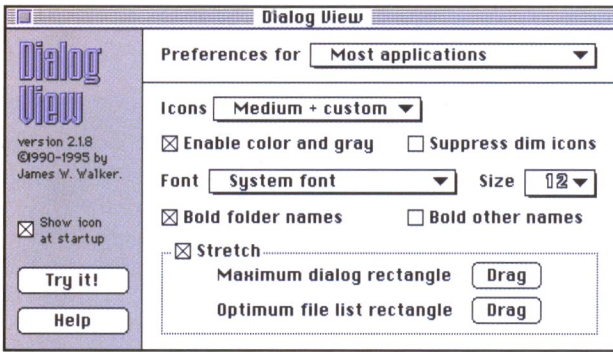
PRO

Павел Коротов



Обзор утилит для Мака

(январь-февраль 1996)



Uтилиты, утилиты, утиль... Задумайтесь, возьмите англо-русский словарь и переведите: utility - "полезность", "выгодность". А теперь задумайтесь опять, вот только о другом - о значении слова утиль. Почувствовали разницу в значениях? Ну так вот - если вы спросите, чем же я занимался в промежутке между выходами второго и третьего номеров журнала, то я отвечу - я занимался отбором из множества утиля тех немногих полезных utilites, про которые стоит написать. Таких, к сожалению, на этот раз оказалось немного. Но они уж действительно заслужили немного места на страницах нашего журнала. Итак, начнем...

Дамы и господа! Первым номером в нашем списке идет незаменимая, не требующая много системной памяти, новая версия всем известного пульта (control panel)! Позвольте представить вам...

Sleeper 2.0 (shareware, PPC&68K)

Для тех, кто не в курсе или не читал первых номеров "PRO Игры", напомним, что Sleeper - это пульт, который по истечении некоторого времени простоя компьютера останавливает винчестер и гасит монитор. Итак, что же нового в этой версии? Изменения велики:

- поддержка IDE винчестеров;
- "родной" драйвер SCSI для PowerMacintosh;
- поддержка нескольких шин SCSI на одном компьютере (например, внутренней и внешней);
- поддержка стандарта Energy Star;
- улучшенный интерфейс;
- возможность одновременной остановки или запуска всех винчестеров.

Этот пульт использует 23.5 Кб системной памяти. Последнюю версию утилиты вы сможете взять на <http://www.stclair-sw.com/stclairsww/>.

Snitch 2.0.2 (shareware, PPC&68K)

Да! Наконец-то у нас появилась возможность увеличить объем информации, получаемой по команде Get Info! И поможет нам в этом пульт Snitch, который заменяет стандартное окно информации о файле на другое, дающее нужную именно нам информацию. В базовой конфигурации поставляется 6 расширений (plug-ins):

- More Info, дающее расширенную информацию о файле (см. картинку);
- Dates&Sizes, позволяющее изменять даты создания и последнего изменения файлов;
- Preview, используемое для предварительного просмотра графической информации, содержащейся в файле;
- Stuffit Comments для просмотра комментариев в Stuffit архивах;
- Make Visible - расширение, делающее все невидимые

файлы в папке видимыми;

- Text Preview для просмотра текстовой информации, содержащейся в файле

К сожалению, за удобства всегда надо платить, и Snitch не является исключением из правила - он отнимает 163.5 Кб оперативной памяти. Так что вам решать, оставлять его у себя или нет.

Power Windows 1.0 (shareware, PPC&68K)

Это небольшое и практически не занимающее память (оно использует всего 2 Кб системной памяти) расширение дает вам возможность двигать все содержимое окна, а не только пунктирный прямоугольник, его очерчивающий (как это реализовано в Системе). Это расширение, конечно, рассчитано на любителей изменять интерфейс Системы и, в принципе, не осуществляет никаких полезных действий. Вам, возможно, известны и другие расширения, выполняющие подобные действия. Качественным отличием Power Windows является тот факт, что при перемещении окна оно не превращается в огромный листок.

DialogView 2.1.8 (shareware, PPC&68K)

Наверняка у вас были моменты, когда вы сталкивались с тем, что стандартные диалоги Open... и Save... слишком малы. Но ничего с этим поделать не могли, мучаясь с тем, что есть. Конечно, Dialog View не совсем новая утилита - она разрабатывалась начиная с 1992 года. Но последняя ее версия вышла в обозреваемый нами промежуток времени, поэтому объясняя: Dialog View - это пульт, позволяющий изменять вид стандартных диалогов открытия и сохранения файлов. Причем изменять можно не только размер диалогов, но также шрифты и иконки файлов. В общем, штука полезная, да и в памяти занимает всего 20.5 Кб. Так что установите ее себе, особенно если у вас большой монитор.

Ну что ж, вот и вся информация на этот раз. Читайте следующий номер "PRO Игры" - и вы узнаете о лучших утилитах, вышедших в марте 1996 года. Если по какой-то причине вы хотите связаться со мной, пишите по адресу: MKornienko@int.redline.ru

PRO

Михаил Корниенко

U-Boat II

Машина: компьютер Macintosh или PowerMacintosh,
Память: 1.1 Мб,
Монитор: 256 цветов.

Наверное, симуляторы всяческих видов подводных транспортных средств (по большей части, подводных лодок) могут быть рассчитаны только на ярых поклонников подобного рода игр, ведь в симуляторы субмарин играют месяцами, причем большую часть времени вам приходится проводить в длительных подводных переходах, а не в захватывающих морских сражениях. Но может вы просто фанат, и вам доставляет удовольствие напрячь немного свои драгоценные извилины, чтобы разобраться еще в одной совершенно непробойной игре, а потом рассказывать об этом своим друзьям. Итак, погружаемся...

В полном разгаре Вторая Мировая Война. Нацистская Германия продолжает попытки установления тотального контроля над морскими перевозками союзников. И, конечно, главной силой в осуществлении этих замыслов является подводный флот. Акулы морей под нацистскими флагами бороздят глубины Атлантики, лишь изредка появляясь на поверхности и несколькими торпедными залпами отправляя на дно морское огромное линкоры и транспортные корабли, унося при этом жизни тысяч людей... Ну как, вас устраивает перспектива стать командиром одного из подводных железных чудовищ и вселять ужас в сердца моряков надводного флота противника? Ну что ж, тогда принимайте командование. Итак, вы назначаетесь командиром подлодки U-129, предназначенной для выполнения особо опасных заданий и получающей приказы от самого Гитлера. Свое боевое патрулирование вы начинаете у берегов Франции и далее - вдоль всего побережья Европы и Англии. Ваша задача в этой миссии предельно проста: найти и уничтожить максимальное количество кораблей противника, прежде чем самому благополучно пойти на дно.

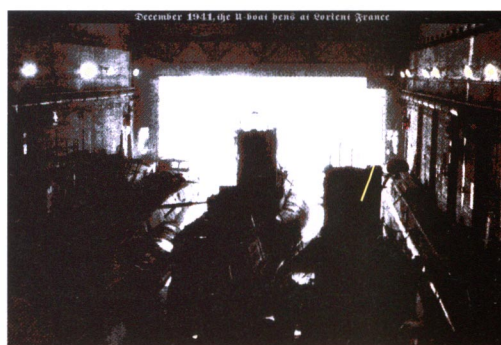
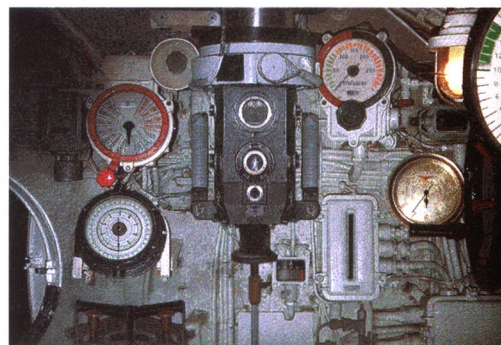
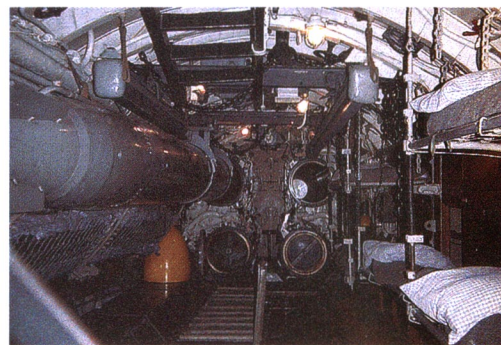
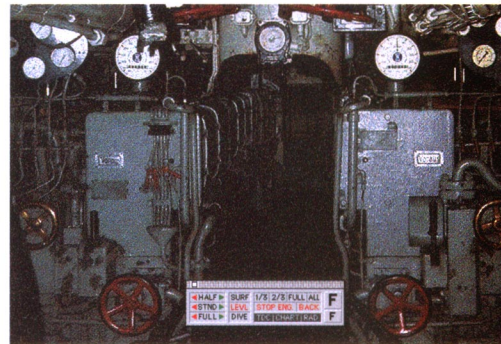
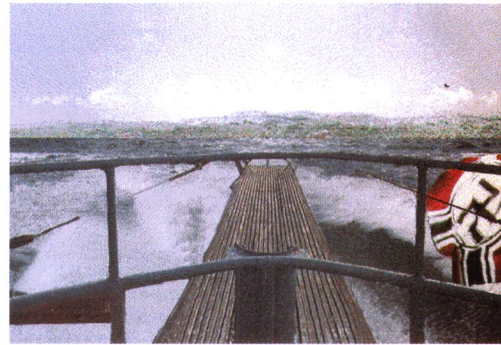
Но выполнить задачу не так-то просто. Основная проблема, с которой вы сталкиваетесь во время игры заключается в том, что принцип управления вашим подводным кораблем известен разве только его конструкторам: какие-то циферблаты, кнопки, переключатели и тому подобные загадочные вещицы, разобраться с которыми (по крайней мере за конечное время), по-моему, не представляется возможным. Я, потратив два дня, разобрался в большинстве

механизмов, но обо всем рассказывать не буду: это слишком долго и муторно, - я просто дам вам немного полезной информации и советов, которые могут помочь вам успешно настроиться на дальнейшее освоение игры. Итак, подлодка может быть в двух состояниях - подводном и надводном. Находясь в надводном состоянии, вы можете выходить на палубу вашей субмарины (или как там это называется) и оглядывать зорким глазом водную гладь. Ну а если зоркого глаза не хватает, вы можете усилить его морским биноклем. Находясь в надводном состоянии, опасайтесь воздушных налетов противника. Завидев на горизонте самолет, вы можете отдать приказ открыть по нему огонь из палубного пулемета. Вы можете также использовать пулемет при атаке торговых кораблей. Безопаснее будет просто отдать команду к погружению, но с этим не мешкайте, ведь вы должны знать, что самолеты летают ну очень быстро. Стрельба же из пулемета по линкорам и авианосцам не принесет успеха, так как они защищены мощной бронированной сталью. Большой интерес представляет собой подводное положение. Патрулировать морские просторы вы наверняка будете, находясь под водой на уровне 11-16 футов, ведь именно на этой глубине вы можете использовать перископ. И только из этого положения вы способны производить торпедные залпы. Кстати, торпед на борту у вас всего шесть штук. Так что берегите их, ведь до базы далеко. Иногда, конечно, вам захочется поплавать и поглубже, посмотреть рыбок и насладиться тишиной, находясь на глубине 200 футов. Главное, не увлекайтесь в своем желании побить все рекорды по глубине погружения - ваша подводная лодка может находиться на максимальной глубине 250 футов, иначе корпус не выдержит, и у вас появится возможность поупражняться в подводном плавании. Вот вы скажете, что это за штуки - футы какие-то, нас этому в школе не учили. Для тех, кто не знает: в одном метре примерно три фута. Так что образовывайтесь...

Если все вышеописанное загло в вас огонек азарта - быстрее открывайте люк, забирайтесь внутрь - и вперед!

PRO

Михаил Корниенко



Amoeb Arena

Машина: Macintosh или PowerMacintosh; Система: System 7, QuickTime 2.1 или выше;
Монитор: 256 цветов; Память: не менее 5 Мб



2309 год... По межгалактическому договору все войны были упразднены, и враждующие расы вынуждены теперь использовать для решения всех конфликтов способы, не требующие тотального уничтожения друг друга. Но какие? Ответ на этот вопрос, удовлетворивший бы всех, так и не был найден. И не смотря на то, что самые лучшие ученые и стратеги пытались найти новый способ, решения не было... Межпланетная напряженность возрас- тала, и конце концов это привело бы к новой, уже последней вселенской войне, к тотальному уничтожению всех планетных систем и их обитателей, если бы один из немно- го сумасшедших вирусологов, Невротон Прайм, не предло- жил свой выход из сложившейся ситуации. Его план был ге- нияльно прост. Он учитывал все факторы, которые должны были способствовать симуляции настоящих войн, чтобы удовлетворить запросы всех галактических рас. Новая меж- галактическая игра включала в себя и стратегические ас- пекты, учитывала тягу к кровавым боям, фактор случайности и многое другое. В качестве игрового пространства была выбрана одна из заброшенных планетных систем. В этой си- стеме были уничтожены все планеты, кроме одной, на ор- биту которой была запущена гигантская станция. Но несмотр- я на всю масштабность приговоров, для игры нужно было всего лишь поле в несколько квадратных микронов и некоторое количество одноклеточных организмов. Эту за- мену войнам называли AmoebArena...

Итак, начиная с этого момента, вы превращаетесь в ге- ния. Гения стратегии и вирусологии. Вам предстоит сразить- ся с тремя галактическими расами за право обладания де- вятью планетными системами. Но прежде чем начать, вам несомненно хочется знать правила игры. Ну что ж, слуша- те... В вашем распоряжении есть четыре вида одноклеточ- ных организмов (Цитозоид, Амцебоид, Митопласт, Блок- ировщик), специально выведенных для уже описанных вы- ше целей. Каждый из организмов характеризуется следую- щими четырьмя свойствами: Movement Points (MP - коли- чество клеток, на которое может передвинуться организм в течение одного хода), Damage Points (DP - количество био- массы, которое может высосать организм из своего против- ника при атаке), Health Points (HP - собственно количество биомассы, из которой состоит данный организм), Reproductive Points (RP - количество уничтоженных клеток противника, необходимое для создания потомства). Преж- де чем рассказывать способ управления каждой клеткой, сперва опишем их при помощи уже введенных единиц из- мерения. Итак: Цитозоид - MP:2, DP:3, HP:3, RP:3, Амцебоид - MP:2, DP:1, HP:4, RP:3, Митопласт - MP:2, DP:0, HP:1, RP:0, Блок- ировщик - MP:2, DP:0, HP:8, RP:0. Надо заметить, что Митопласт является необычным организмом, но... все по порядку. Можно сказать, что самый мощной атакующей клеткой является Цитозоид. Мало того, что в течение одно- го хода он может совершать две атаки, его атакующая мощь превосходит возможности трех остальных видов. По-

сле успешной атаки Цитозоид занимает место уничтожен- ной им клетки противника... Амцебоид, конечно, в своей ударной мощи сильно проигрывает Цитозоиду. Но, тем не менее, он обладает одним очень замечательным качеством - неспособностью совершать в течение одного хода более одной атаки компенсируется тем, что Амцебоид атакует все клетки противника, находящиеся в соседних с ним квадра- тах. Так что суммарные потери противника при удачной атаке вашего Амцебоида могут быть даже больше, чем при двух атаках Цитозоида. К тому же Амцебоид обладает большей массой, а, следовательно, и большей живучестью. Но все же самым замечательным организмом я бы назвал Митопласт. Его небольшая масса компенсируется тем, что при удачной атаке (а их может быть не больше двух в те- чение одного хода) клетка противника становится вашей! Так что даже при потере всех атакующих клеток, но имея всего один Митопласт, вы еще можете выиграть сражение. Мито- пласт является очень ценным оружием, так что берегите и лелейте его. А самое главное, не позволяйте вражескому Митопласту овладеть вашим вирусом. Осталось рассказать о последнем виде клеток - Блок- ировщике - который в неко- торых случаях может приносить очень ощутимую пользу. Дело в том, что я еще не сказал о существовании двух ти- пов игровых квадратов. По квадратам первого, обычного типа, вы можете свободно перемещаться. Квадраты же вто- рого типа представляют собой нечто вроде черных дыр. По- падая на эти квадраты, клетки растворяются. Так вот, Блок- ировщик может помочь Цитозоиду, Амцебоиду или Мито- пласту сделать шаг в сторону заветного квадрата, тем са- мым очистив игровое поле от излишней биомассы. Очень полезная вещь! И самое последнее - при уничтожении одной вашей клеткой трех клеток врага, вы получаете воз- можность создать еще одну клетку данного вида.

Немного о стратегии игры. AmoebArena, несмотря на всю кажущуюся простоту, является очень интересной стра- тегической игрой, в которую можно играть по нескольку ча- сов подряд. Я позволю себе дать вам несколько советов по выигрышной стратегии игры. Итак, если у вас в наличии есть Митопласт, берегите его, прячьте за Цитозоидами и Блок- ировщиками, делайте небольшие вылазки для "пре- вращения" клеток противника. Атакуйте одиночные клетки противника Цитозоидами, а группы клеток противника Ам- цебоидами. Не лезьте в бой! Лучше отсидитесь где-нибудь в углу игрового поля, пока противники будут выяснять от- ношения между собой. Около клеток-черных дыр активнее используйте Блок- ировщиков. В общем, привлекайте весь стратегический опыт, накопленный вами в других играх и применяйте его к данному конкретному случаю.

Надеюсь ваш компьютер удовлетворит приведенным выше системным требованиям, ведь это даст вам возмож- ность насладиться этой действительно необычной и захва- тывающей стратегией.

PRO

Михаил Корниенко

Havoc

Машина: Macintosh с процессором 68040/33 и выше;

Память: 8 Мб;

Монитор: разрешение 640x480, 256 цветов.

По совершенно непонятным причинам количество игр-симуляторов на Маке очень невелико. Так что появление нового продукта вызывает вполне понятное внимание. Тем более что игра, о которой будет рассказано в этой статье, является в своем роде прорывом новейших технологий на рынок компьютерных игр, включая в себя.... но об этом

наркотиков, и уничтожить империю, возникшую в самом центре Европы.

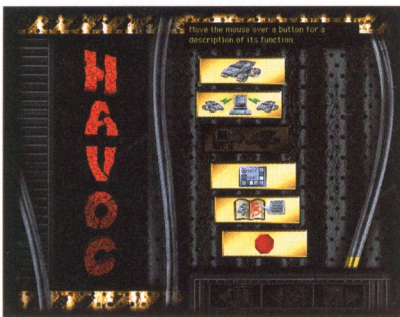
Названия этих трех танковых моделей - BattleCycle, HyperTank и HoverCraft. Первый из трех обладает огромной маневренностью, способностью без проблем преодолевать практически любые горные препятствия, но оснащен он только минимальным количеством оружия. HoverCraft представля-

возможно, лучшим выбором будет HyperTank, представляющий собой нечто среднее между двумя вышеописанными моделями. Но, конечно, выбирать вам. Но все же никакая боевая машина не сможет причинить больших неприятностей врагу, если она не будет оснащена мощным оружием. А выбор оружия в игре огромен - его 55 видов, так что скучать ни вам, ни вашим врагам не придется. Кстати, количество разнообразных типов боевых средств врага тоже очень велико: вам придется повстречать 80 видов боевых машин противника, зарытых в горной породе, передвигающихся по земле и летающих в воздухе. Для успешного завершения миссии придется преодолеть 35 очень непростых игровых уровней, разрушая все на своем пути.

Технологические новинки: это первая игра, позволяющая играть одновременно до 16-ти игрокам на мультиплатформенных LAN'ах, также поддерживается игра вдвоем напрямую через модем или serial connection. Единственное ограничение по прямому соединению модемами - скорость модемов должна быть не менее 14.4kb. Также в программе полностью поддерживается использование карты QuickDraw 3D Accelerator, что позволяет заметно увеличить скорость расчета трехмерных моделей и вывода графики на экран. Наверное не стоит добавлять, что в программе используются стереозвук и спецэффекты. В последних играх под Мак это стало уже стандартом.

PRO

Михаил Корниенко



позже, а сейчас начну с основной интриги игры. Наркомафия никогда не доставляла особых хлопот европейским правительствам, ведь все наркобароны со своими обученными армиями были очень далеко - в Южной Америке, например, - и не могли оказывать силового воздействия для продвижения своих товаров на рынок. Такой ситуация оставалась десятилетиями, и вроде бы всех устраивала. Всех, кроме самих наркобаронов. И вот они решили перевести часть своих производств поближе к потребителям в Европе. В течение нескольких лет большое количество производственных мощностей, а также огромное количество оснащенных по последнему слову техники войск было тайно перевезено в Европу...

Первые признаки деятельности европейского наркосиндиката были замечены слишком поздно. Обосновавшийся в европейских Альпах синдикат уже успел основательно укрепить свои "границы", поэтому использование регулярных армий уже не представлялось возможным. Требовалось применение особых средств нападения - таких, которые одновременно были способны без труда передвигаться по горной местности и обладали бы большой огневой мощностью. И такое средство было найдено. В кратчайшие сроки были созданы три модели супертанка, обладавшие нужными техническими характеристиками и отличавшиеся друг от друга только скоростью передвижения и толщиной брони (меньше скорость - толще броня). И командиром одной из этих адских машин были назначены вы! Вам предстоит проникнуть в самый центр вражеских позиций, по пути разрушая защитные сооружения врага и сжигая контейнеры для хранения

ет собой медленную и не очень маневренную машину-убийцу, оснащенную огромным количеством оружия и защищенную мощной броней. Так что,



The Pleasures of Sex

Издатель: Telstar

Система: Windows 3.1, Windows'95, System 7, Машина: PC 386, Macintosh, Память: 4 Мб,
Дисплей: 256-цветный, И ещё: CD-ROM, мышь.

Вот она - заветная коробочка нежно-голубого цвета. Беру её с полки и, оглядываясь, открываю, вынимая оттуда тот самый компакт-диск. Вот он уже вставлен в CD-ROM, и появилась желанная заставка. Щелчок мышкой - и я на распуте. Что у нас на сегодня? "Эрогенные зоны"? Или "Понимание секса"? А может быть...

Как вы уже поняли, это о нём. О сексе. Сколько написано, сколько сказано, сколько снято - и не перечислить, но вот все игры вокруг этой темы как-то однообразны и достаточно пошловаты. Тем более приятно держать в руках так называемую энциклопедию секса, выпущенную в 1995 году фирмой Telstar. Но, вообще-то, энциклопедией её можно назвать с большой натяжкой, так как информации там не особенно много, а для опытного человека и вообще ничего нового. Но для подростка - это действительно энциклопедия. Здесь они узнают что, как, и почему намного доступнее и нагляднее, чем из каких-нибудь других источников. К тому же, это смотрится достаточно красиво, несмотря на щекотливую тему. Называется - The Pleasures of Sex, что можно перевести как "Радости секса".

Коробка компакт выполнена в форме толстой книги, но сама энциклопедия ничего общего с ней не имеет. Просмотрев заставку и набрав пароль, мы увидим несколько картинок, небрежно разбросанных по экрану, каждая из которых представляет один из разделов энциклопедии. Здесь затронуты почти все этапы интимной игры:

от прелюдии и флирта до оргазма. Строгий женский голос за кадром расскажет об интересующей вас теме (вот ещё одна возможность подучить свой хромающий английский - очень уж старательно она выговаривает все эти словечки: orgasm, erogenous zones и т. п.), а на экране при этом всё демонстрируется, так сказать, вживую. Тут же можно узнать многое о контрацептивах, о том, как вычислить безопасные дни, о всяких вибраторах нехороших, а

речь, сколько же вы на самом деле знаете о сексе. Вам задают вопрос, а вы выбираете ответ. Название же этого раздела - Lovers Profile - можно перевести, как квалификация партнёров. Даже мастурбации в энциклопедии уделено внимание: в ней объясняется, что на самом деле происходит в организме в это время и развеиваются старые мифы об её вреде. Не обошли вниманием здесь и оральный секс: может быть, из-за этого на обложке изображено число 18 в красном круге. Но все-таки если уж до восемнадцати запрещено, то можно было бы показать что-нибудь и покруче.

Понимание секса - тоже весьма важная вещь в наше беспорядочное время. Одна из тем энциклопедии посвящена именно этому. Что такое вообще секс? Все знают, но мало рассказывают. В энциклопедическом словаре читаем: "Секс - совокупность психических реакций, переживаний и поступков, связанных с проявлением и удовлетворением полового влечения". Да, половое влечение, на нём основываются все наши поступки, поведение, к нему сводятся все формы социальной и культурной жизни... Ну вот, знал я, что без Фрейда

здесь не обойтись.

Так что, оставляя глубочайшие философские размышления в стороне, подытожим: "Больше энциклопедий - хороших и разных!"

Ну вот и всё на сегодня. На улице уже стемнело, в комнате полумрак. Включаю слепящий глаза свет, убираю компакт в коробку и прячу её на полку. До следующей встречи!

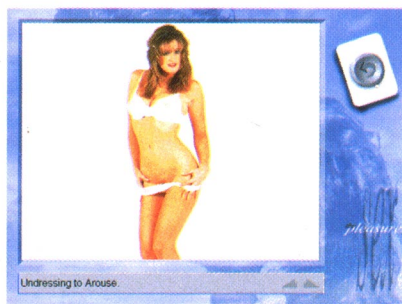
PRO

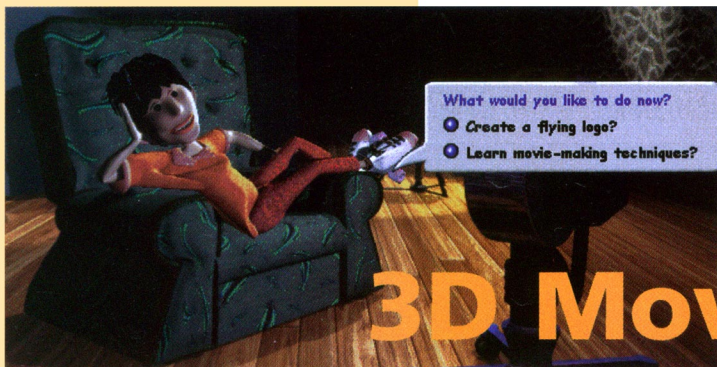
Олег Никитский



также про основные заболевания, передающиеся половым путём, их симптомах и средствах лечения. Достаточно (без)полезный (приставка по выбору) раздел, в котором рассматривается строение половых органов мужчины и женщины, безусловно, знаком нам всем по сороковому параграфу учебника анатомии для восьмого класса.

Интересно то, что, как и в любой хорошей мультимедийной энциклопедии, здесь есть раздел, в котором вы можете проверить свои знания в данной области. Тут вам предстоит прове-





Издатель: Microsoft Home,
Машина: 486/50,
Система: Windows'95 и Windows NT 3.51,
Память: 8Мб,
Монитор: SVGA,
Звук: Sound card,
И ещё: 2x CD-ROM, мышь.

3D Movie Maker

"Привет, меня зовут МакЗи. А вы, быть может, еще один великий режиссёр..." - так нас приветствует смешной весельчак МакЗи, который вместе со своей подругой Мелани будет гидом по сказочной стране мультипликации. Я думаю, Стивен Спилберг с Оливером Стоуном уже порядком успокоились, размышляя, как же им конкурировать с новоиспечёнными гениями, а мы пока давайте посмотрим, что же это такое - 3D Movie Maker, и как он работает. Наберите побольше чипсов, устраивайтесь поудобнее и смотрите...

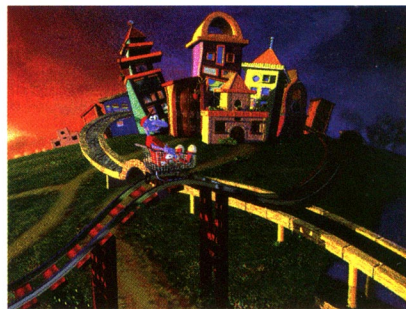
После приветствия с невероятным количеством ужимок, продолжая дурачиться в стиле Джима Керри и говорить с невообразимым акцентом, МакЗи собирает всё необходимое для создания фильмов в свою сумку. В-первых, это Help Machine, которая обучает и подсказывает, во-вторых, Portfolio, где можно хранить готовые (и не очень) фильмы, в-третьих, Toolbox - ящик с инструментами, которые понадобятся для работы, и Talent Book, где собраны талантливейшие актёры для нашего шедевра.

Итак, вы готовы? Тогда в путь. По дикой железной дороге, больше напоминающей американские горки, МакЗи в сумке на колёсиках (той, что выдают в супермаркетах) отправляется в Имэджинаполис - волшебный город, где расположена наша студия. По дороге он теряет часть листов из Книги Талантов, которые нам потом предстоит повсюду искать. У кинотеатра МакЗи спрашивает, чего мы желаем: посмотреть уже готовый фильм или сделать свой. Так как мы ещё ничего не умеем, проследуем в кинозал и посмотрим, что же для нас подготовил МакЗи с друзьями.

Посмотрели? Пойдём дальше, мы же пришли сюда делать фильмы, а не смотреть. Проходим за кулисы. Тут надоедливый МакЗи, катаясь на одноколёсном велосипеде, предлагает зайти в одну из трёх комнат. Слева - Комната Идей: здесь мы сможем полистать

Книгу Талантов или получить новые идеи для начала фильма (сюда мы ещё вернёмся, когда исчерпаем свои собственные). Справа - Комната Проектов, там нас ждёт Мелани - строгая девушка на роликовых коньках. Она покажет нам, как делать летающие логотипы, и обучит технике создания картин. Вы с её помощью пройдёте шесть этапов: от оформления диалогов до полноценного фильма с изменяющимися сценами действия, множеством актёров и музыкой. Эту комнату, безусловно, надо посетить, если вы хотите создавать красивые профессиональные фильмы, которые не стыдно будет кому-либо показать. Наконец, средняя дверь - вход в студию. Вот она, самая главная комната из всей игры, всё остальное - просто приготовления и пустое развлечение. Здесь, вы сотворите свой первый шедевр, который потом будете демонстрировать друзьям и знакомым, хвастаясь, что сами сделали настоящий 3D фильм.

Перед нами экран с множеством инструментов. Впрочем, их не так уж и много, а с такой помощью, как Help Machine, вы сможете очень быстро в них разобраться. Чтобы начать новый фильм нужно (предварительно выбрав из Portfolio опцию New) нажать кнопку "Сцены", выбрать место, где будет происходить действие фильма, а затем подобрать положение, с которого это место будет впервые показано. Теперь, кликнув на кнопке "Актёры и инвентарь", выберем персонаж - он сразу появляется на картинке, заключённый в 3-х мерную рамку - и передвигаем на место, где он впервые появится. Самое приятное, и самое главное в 3D-фильмах, что движением мыши, перемещается он не по плоскости картинки, а вглубь её, огибая все неровности ландшафта, исчезая за деревьями и домами. Можно так же заставить его двигаться вверх (в небеса), или вниз (сквозь землю) используя клавиши управления курсором. Указав начальную позицию, смотрим, что может наш герой делать. Тут нам на выбор предоставляется около двух десятков движений: ходить, ползать, сидеть, разговаривать, танцевать, расти, прыгать, красться, бежать, и даже бежать в испуге. Выбрав движение, мы просто начинаем передвигать фигурку актёра мышью, а эти перемещения записываются. Сразу же можно проиграть то, что мы записали, изменить действия актёра, добавить ещё пред-



меты и персонажи, начиная с любого момента фильма, наложить музыку и изречения, которые мы можем импортировать как .wav и .mid файлы, и многое другое. Когда мы сделали свой первый мультфильм с двумя симпатичными человечками, танцующими под туземную музыку в пещере, это

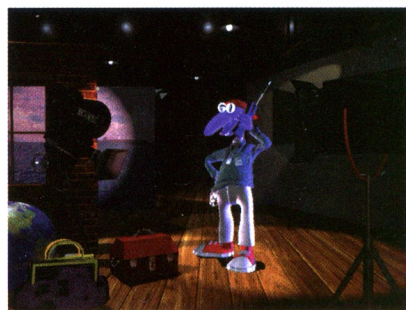


вызвало бурное веселье в редакции. Действительно здорово, жаль только, что нельзя делать что-то более сложное, хотя тогда Movie Maker, наверное, перестанет быть такой доступной игрушкой, которой является сейчас.

Может быть, вам покажется, что это развлечение для детишек, но эту игру нужно увидеть, прежде чем оценивать. Уверю, что хотя бы немного попробовав себя в ней, вы еще долго этого не забудете.

PRO

Олег Никитский





HTML

Когда-то написать достойный обзор программ-редакторов HTML было проще простого. Теперь таких программ существуют сотни, и, конечно же, говорить мы будем далеко не обо всех, а лишь о более или менее свежих и популярных редакторах.

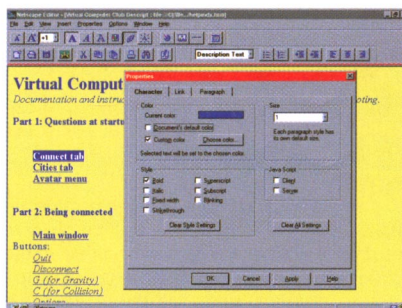
Итак, вы хотите создать себе WWW-страничку, home page, как в народе говорят. Допустим, вы совсем не знаете языка HTML. Ничего страшного, утешают вас программисты. Главное, чтобы мышкой щелкать вы умели. Давайте поговорим сначала о нескольких пакетах, гордо именующих себя "профессиональными", и посмотрим, что они предлагают и на кого в действительности рассчитаны.

Сейчас есть два типа редакторов: текстовые и WYSIWYG. Это таинственное слово является сокращением от What You See Is What You Get, что можно примерно перевести как "что видишь, то и получишь". Слово в продолжение древней традиции "текстовый DOS против визуального Macintosh", большинство редакторов под Windows - текстовые, а под Mac OS - WYSIWYG. До сих пор еще не существует ни одного полноценного WYSIWYG-редактора под Windows. Этот досадный пробел в ближайшее время должны заполнить пакеты Netscape Gold и Adobe PageMill (а также SiteMill).

Для начала определимся, какие из особенностей программы для нас важнее всего.

Начинающему пользователю достаточно, если программа умеет по нажатии кнопки задавать несколько основных HTML-тегов. Наличие таких кнопок сильно облегчает работу с пакетом. Удобны также развернутые диалоговые окна для задания характеристик, местоположения картинки на диске и для "изготовления" гипертекстовых ссылок.

Если вы не очень хорошо знаете HTML, очень важная черта программы - наличие полных меню, где можно легко выбрать любой тег. Такие меню, например, можно найти в программе Webedit. Многие другие пакеты, например HoTMetal и HoTMetal Pro, предлагают меню не с описаниями, а с названиями тегов. Для начинающего такие меню - мучение. Указываете на



"Font", а вам предлагают выбрать между , <I>, <U>, <SUB>, <SUP>, E Намного легче было бы разобраться, если бы список был похож на меню Font Style: "Bold", "Italic", "Underline", "Subscript", "Superscript", "Emphasis". Даже профессионалы иной раз забывают какой-нибудь редкий тег, и в этом случае на помощь может прийти подобное меню.

Как неудобно иной раз вылавливать из густого моря черных букв тот или иной неправильный тег! Очень удачная находка, к сожалению, воплощенная только в HTMLedPro - это возможность выделить разными цветами теги и текст. Еще одно решение предлагает HoTMetal и HoTMetal Pro. В этих программах теги показываются как графические элементы - флажки. Такое решение, однако, страдает серьезным недостатком: поскольку тег в этом случае - не текст, а графика, внести в него изменения вы не сможете.

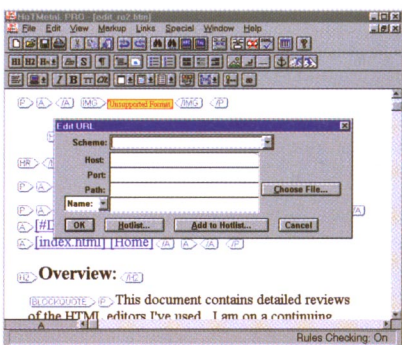
В общем, пора поговорить о достоинствах и недостатках конкретных пакетов. Найти идеальный пакет для себя мне не удалось. Может, вам повезет больше?

Итак:

HoTMetal Pro (SoftQuad).

Стоимость \$195 за версию 1.0, \$59 за upgrade до 2.0.

Гибрид между текстовым и WYSIWYG-редактором. Поддерживаемые платформы - Windows, Macintosh, UNIX. Дает возможность пользоваться добавочными тегами Netscape, умеет создавать таблицы, анкеты (forms). Импортирует множество форматов, в том числе Word, WordPerfect, AmiPro.



Таги оформлены в виде графических флажков, их легко прятать, чтобы просмотреть документ без посторонних элементов. Программа напоминает word processor. Есть рудиментарный help по HTML. Позволяет создавать и редактировать большие (больше 100K) файлы. Недостатки: нельзя внести изменения в тег или добавить новый тег, нельзя добавить новые кнопки в дополнение к существующим.

HTMLed Pro (Internet Software Technologies)

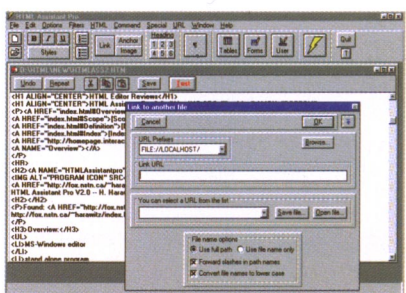
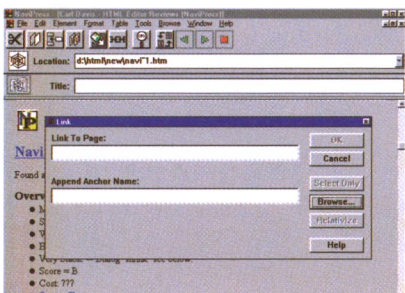
Стоимость демо около \$100.

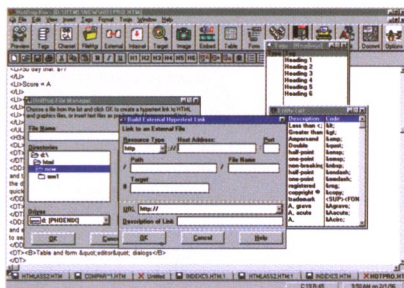
Текстовый редактор, без возможности проверки HTML. Платформа - Windows. Дает возможность пользоваться некоторыми добавочными тегами Netscape, имеет встроенные редакторы для таблиц и анкет. Редактор анкет, например, показывает элементы анкеты так, как они будут выглядеть в браузере. Еще одна удобная черта - контекстные меню для правой кнопки мыши, как в Windows'95. Эти меню можно менять по желанию. Пакет включает в себя еще и FTP, и вы можете открыть по FTP файл на удаленном сервере (сохраняя у себя копию), отредактировать его и затем отправить на сервер, чтобы тут же проверить. Очень удобный, надежный пакет. Единственный серьезный недостаток - завышенная цена.

HTML Assistant Pro for Microsoft Word (Microsoft)

Бесплатно для пользователей Microsoft Word.

После инсталляции превращает вашу версию Microsoft Word (поддерживаются только версии 6.0a и 7.0 для Windows'95) в браузер плюс HTML-редактор. О совершенствах и недостатках браузера мы говорить не будем. Редактор позволяет конвертировать *.doc в *.htm-файлы, есть возможность создавать таблицы с помощью стандартного меню "table", встраивать картинки через стандартное меню "insert/picture". В общем, используются все стандартные функции Microsoft Word, имеющие приложение в узких рамках стандарта HTML. При открытии *.htm-файла работает корректно, "видит" анкеты и таблицы. Поддерживает спецификацию HTML



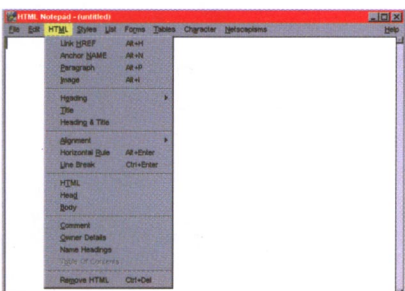


2.0. Сами таги при работе скрытаны, поддерживается принцип WYSIWYG. Не очень удобно то, что многие таги скрытаны в меню "стили" и приложи-мы только к целому абзацу. Весьма полезен при создании русскоязычных файлов в Windows-кодировке - нет необходимости набирать русский текст побуквенно при помощи escape sequences. Печатайте в привычном темпе, Internet Assistant переводит русские буквы автоматически. Немного утяжелит и без того неповоротли-вую программу Word 7.0, но зато мож-ет избавить от необходимости заво-дить отдельный HTML-редактор. Су-ществует Internet Assistant и для Microsoft Excel, а также Microsoft PowerPoint. Принцип работы тот же: документы, созданные в этих програм-мах, можно с минимальными потер-ями перевести в HTML.

NaviPress (NaviSoft)

WYSIWYG-программа под Windows, Mac, UNIX.

Эта программа представляет собой браузер, который позволяет редактиро-вать просматриваемые документы. Это роднит NaviPress с Netscape Navigator Gold, о котором мы еще поговорим ни-же. Подобный подход хорош для мало-опытных авторов, поскольку позволяет без труда создавать несложные доку-менты и тут же их просматривать. Если же вам необходимо изменить HTML-код документа, вы можете вызвать для этого отдельное окошко. Очень удоб-ная черта - возможность редактировать анкеты "графически", прямо на страни-це. Еще одна интересная находка - так называемые "miniwebs". Этот термин придуман создателями пакета для воз-можности отслеживать взаимные ссы-лки в "наборе" документов. Если вы, ска-жем, измените имя файла, NaviPress ав-томатически обновляет адреса ссылок. Кроме того, предоставляемая програм-мой графическая репрезентация ваше-го site поможет вам понять его структу-ру. Также, очень удобно менять содер-жание ячеек таблицы, не выходя в код. Великолепный пакет, как для на-чинающих, так и для профессионалов,



желающих быстро разобраться со сложной таблицей.

PageMill (Adobe)

WYSIWYG-редактор для Macintosh, Power Macintosh (ожидается версия для Windows). Стоимость \$149.

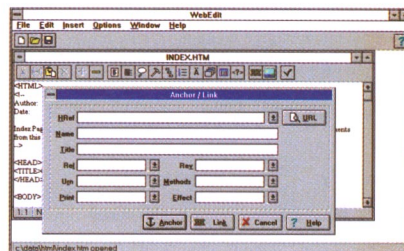
Идеальная программа для начина-ющих верстать на Make. Полный WYSI-WYG. Крайне просто создавать анкет-ы, помещать в документ картинки. Поддержка drag-and-drop. Программа автоматически конвертирует из PICT в GIF-формат. Пакет содержит не-сколько инте-ресных отли-чий: прежде всего следует отметить пла-вающие окош-ки Attributes Inspector и Pasteboard, а также Image Editor. Надо отметить, что эти окна значительно удобней загро-можденных кнопками панелей; они делают PageMill в чем-то похожим на Adobe Photoshop. Attributes Inspector позволяет задавать любые параметры как для выделенного текста, так и для картинок, с помощью него можно та-же вручную вводить адреса для ссы-лок. Pasteboard функционирует по-добно Clipboard в Windows. Основное приятное отличие - многостранич-ность (т. е. можно держать под рукой любое количество часто используе-мых документов). С помощью Image Editor можно сохранять GIF-файлы как "прозрачные", а также превращать их в image maps.

Соответствующий продукт Adobe SiteMill предназначен для создания Web-sites, проверяет целостность пере-крестных ссылок при переименованиях и перемещениях файлов. Поддержи-вает тот же принцип drag-and-drop, что и PageMill - для того, чтобы соединить две страницы, достаточно "подтащить" иконку страницы и "отпустить" ее в нуж-ном месте. Upgrade PageMill до SiteMill стоит не дешево - \$299.

Webedit (Nesbitt Software)

Windows 3.1 и 3.11, текстовый, сто-имость для студентов - \$40, коммерче-ская лицензия - \$80.

Впечатляет в этой программе изо-билие поддерживаемых тегов и их ат-рибутов. Здесь есть буквально все, что когда-либо вносилось в HTML. Весьма удобен интерфейс, есть отдельные "строители" для адресов, ссылок, таб-лиц, анкет, image maps. На лаконич-ной панели сверху каждая иконка представляет не отдельный таг, а цел-ый класс. Панельки можно передви-гать (они превращаются в плаваю-щие). Вместо самих тегов в меню вы-несены их названия (например, не , а Bold). Поддерживается боль-шее число новых тегов, есть возмож-ность внести дополнительные и вызы-вать их потом по кнопке "User-defined tags". Программа, близкая к совер-шенству; с моей точки зрения - луч-ший "текстовый" редактор HTML для Windows (не считая Notepad). Недо-



статки: не работает с файлами больше 32K; часто "падает". Несмотря на это, рекомендуется всем и каждому.

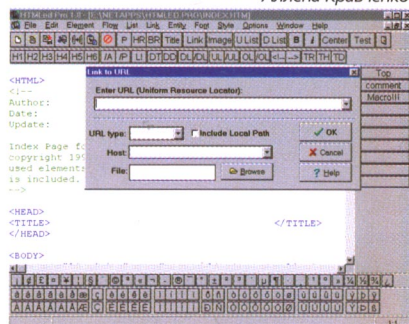
Netscape Navigator Gold 2.0 Beta 1 (Netscape)

Бесплатно (бета-версия), платфор-мы - Windows95, WinNT.

Наконец-то всем известная фирма Netscape, выпускающая отличный од-ноименный браузер, решила застол-бить себе участок и на рынке HTML-редакторов. Как и в случае с NaviPress, Navigator Gold - это по сути дела бро-узер со встроенной возможностью ре-дактирования. Переход в окно редак-тора осуществляется по нажатую кнопку "Edit". Пока что редактор обла-дает огромным количеством не-удобств. Так, в нем нельзя ни созда-вать, ни просматривать таблицы, анкет-ы и рамки. Это кажется странным: ведь сам браузер Navigator Gold все это видит! Вероятно, создать полно-ценный редактор действительно очень сложно. Существующая версия является первым в мире редактором с поддержкой JavaScript, поддерживает принцип drag-and-drop (можно "пере-тащить" ссылку или картинку с WWW-страницы прямо на вашу собственную, из окошка браузера - в окошко редак-тора). Можно также "подтащить" иконку файла из File Manager или Explorer и "бросить" на страничку, по-сле чего Navigator Gold автоматически создаст ссылку на этот файл. Удобны и контекстные падающие меню. К сожа-лению, сам текст кода Navigator Gold пока предлагает редактировать с по-мощью внешней программы.

Заканчивая этот обзор, хочу признат-ся, что я пишу HTML с помощью програм-мы под названием HTML Notepad. Это обыкновенный Windows Notepad, к ко-торому добавлено несколько меню с не-обходимым набором тегов. Там есть и табли-цы, и анкеты, и проч., и проч. Запускается быстро, никогда не жалуется на недоста-ток оперативной памяти, дает возмож-ность настроить множество горячих кла-виш. Дешево и сердито. **PRO**

Алена Кравченко



Шрифты с эффектами

Всего пять-шесть лет назад уважающий себя дизайнер всерьез не воспринимал графические работы, выполненные с использованием компьютера. Сегодня создание и оформление WWW-страниц стало пожалуй самым модным в дизайне. Многие компании, создающие свои homepage, приглашают именитых web-мастеров, ну, у великих и проблемы большие, а как жить, если и гением пока не стал, и порисовать на компьютере очень хочется. Самый верный путь получить нервный срыв на почве нереализованного художественного потенциала - установить на своем ПК десяток графических программ (не меньше) и ОБЯЗАТЕЛЬНО ОСВОИТЬ ВСЕ их возможности.

На мой взгляд, одним из интересных феноменов компьютерной индустрии является разрыв между изготовителями программных средств и определенными категориями пользователей (мне самому очень симпатичен термин: "конечный пользователь"). Не знаю, следует ли считать программистов людьми творческими, но иметь дело с плодами их творчества приходится ежедневно. Сразу поставим все точки над "и": большинство профессионалов считают шрифты (кроме системного) вещь непрактичной, с эстетической точки зрения, даже вредной, поскольку они воспитывают дурной вкус начинающих пользователей, занимают место на винчестере, "пожирают" вычислительные ресурсы компьютера и т. д. На что все это похоже? Правильно, на компьютерные игры. Тут же заметим, что сколько бы ни ругали компьютерные игры, их количество и качество растет впечатляющими темпами. Напротив, на сегодняшний день декоративные шрифты и шрифты с компьютерными эффектами не являются заметной частью современной типографики и редко входят в состав программного обеспечения настольных издательских систем. Наиболее типичной является ситуация, когда вы выбираете подходящие для себя шрифты из некоторого ассортимента гарнитур в Windows, к созданию которых не имеете никакого отношения. Серьезный наборный шрифт - это удел профессионалов с многолетним стажем, а эффекты, на первый взгляд, кажутся простым и доступным средством проявления своей фантазии, так что если вас не пугают зависающие программы и метры испорченной пленки фотонабора - дерзайте.

Если конкретнее, то поводом для написания этой статьи послужил телефонный звонок в офис фирмы ТайпМаркет: "У меня есть несколько программ для наложения эффектов и текстур на шрифты... Почему после обработки шрифты плохо работают?" Как вы понимаете, речь далее пойдет о трудностях и выгодах использования шрифтов с эффектами.

Эти шрифты создаются при помощи компьютера и для использования на нем же. Несмотря на яркость и доступность

DISPLAY FONTS

ПРИГЛАШЕНИЕ НА ВЕЧЕРИНКУ

для всех желающих, они одновременно имеют большое количество недостатков: создают хаос в меню Fonts, иногда странно ведут себя на экране и постоянно "чудят" на принтере, подвешивают RIP или оставляют вместо себя на пленке символы, похожие на письма ушедших цивилизаций.

Независимо от вашей основной профессии начните с "железной" стороны вопроса. С технической точки зрения, компьютерные шрифты являются программой, поэтому при настройке вашей издательской системы руководствуйтесь не только ВСЕМИ возможностями программ, но и оптимальным использованием ресурсов вашего компьютера. Следите за порядком в своей коллекции: если вы создаете эффекты самостоятельно - делайте это по мере необходимости, если приобретаете - устанавливайте в систему под конкретную работу. Металлические литеры и их компьютерные аналоги - это две разные эпохи, но беспорядок на винчестере вполне можно сравнить с рассыпанной кассой наборщика.

Если вы изготовили подобные шрифты самостоятельно, сделайте контрольную распечатку. Внешний вид подобных шрифтов на экране может сильно отличаться от бумажной копии, обратите также внимание на зависимость получившихся эффектов от разрешающей способности принтера.

Шрифтовая коллекция формируется (и пополняется) в соответствии с выполняемой работой, поэтому было бы странным рекомендовать эти шрифты для проектирования фирменного стиля машиностроительного предприятия или финансовой компании. Шрифт - как одежда - должен соответствовать работе, которую вы выполняете. Наоборот, было бы естественным попробовать эти шрифты для оформления детских книг, юмористических журналов, упаковки различных товаров, пригласительных билетов.

Возможности компьютера предоставляют вам новые степени свободы, делают работу более живой, шрифты с эффектами помогут вызвать у читателя дополнительное эмоциональное впечатление, с их помощью можно выделить слово или фразу, передать шуточный характер информации, сделать текст более занимательным для детей.

Около года назад сотрудником нашей фирмы была создана небольшая коллекция шрифтов с эффектами (см. оформление статьи), которая мало продавалась, и чаще использовалась для внутренних целей - поздравительные открытки, информация о вечеринках и т. д.

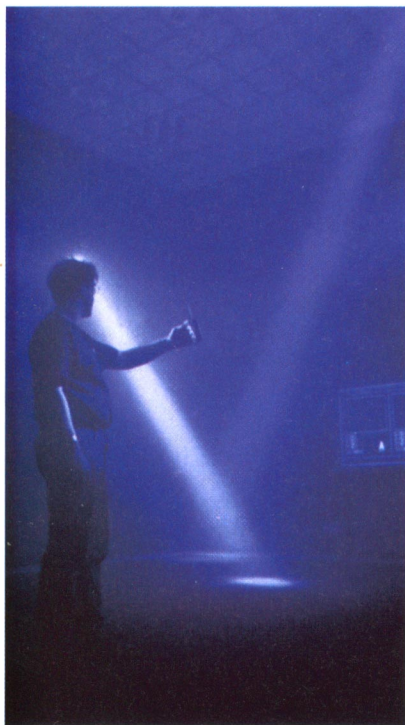
Не забывайте, что правильное использование шрифта доставляет не меньшую радость, чем процесс его создания. Шрифт был и остается основой любого произведения печати и, в этом смысле, имеет свою уникальную ценность. Хотя необходимо все же напомнить, что самый современный и дорогой компьютер не добавит художественного образования, а большая коллекция шрифтов не заменит консультации профессионального дизайнера. **PRO**

Алексей Шевцов - директор фирмы
ТайпМаркет,
контактный телефон: 287-96-93
(в статье использованы правительственные мысли из книги Э.
Рудера "Типографика")

КОРОВА

Фестиваль ARS Electronica

В 1995 году, как мы уже писали в шестом номере Pro Игры, на одном из самых крупных и престижных фестивалей электронного искусства в мире - ARS Electronica - проводились конкурсы по номинациям: "компьютерная анимация", "интерактивное искусство", "компьютерная музыка" и "WWW арт-проекты". В предлагаемой статье мы хотим подробнее рассказать о нескольких работах, отмеченных призами в этих номинациях.



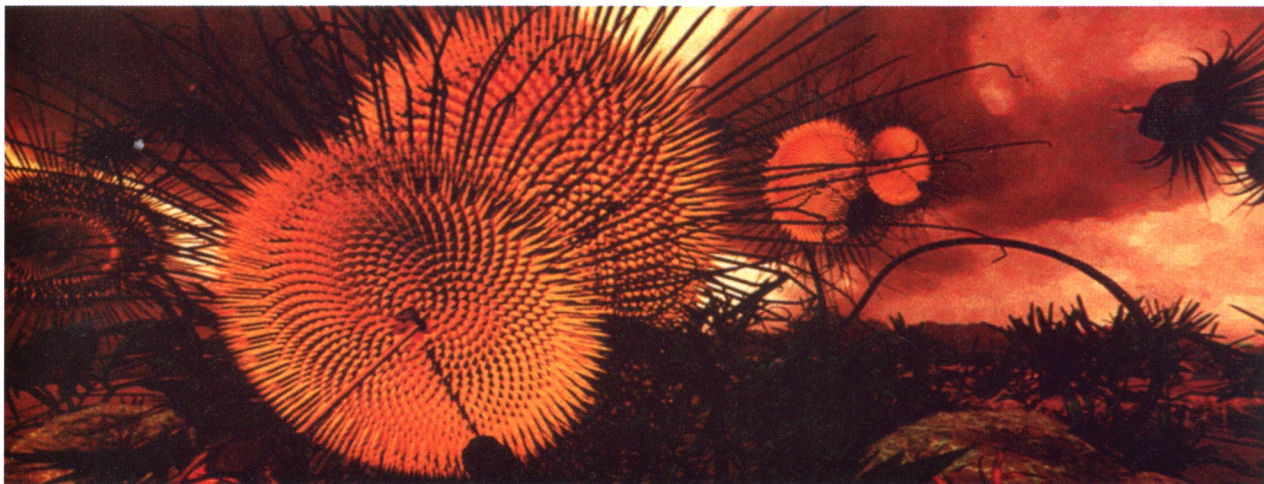
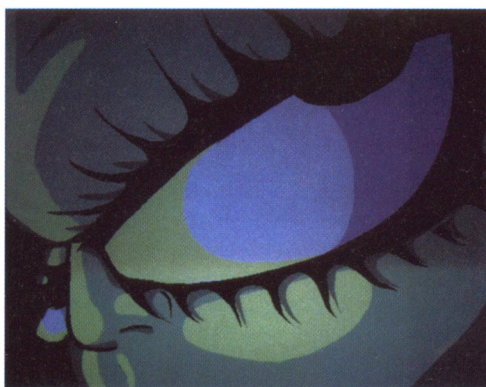
God's little Monkey

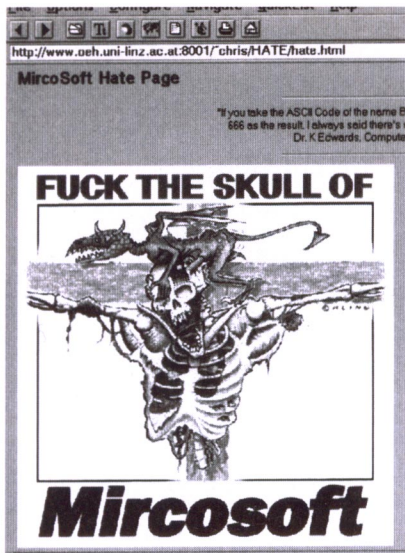
В категории "Компьютерная анимация" Bob Sabiston и David Atherton (музыкальная часть) получили за свой двухминутный ролик высший приз фестиваля - "Золотую Нику". Как рассказывает Боб, "Маленькая обезьянка Бога" - это первая часть анимационного фильма, над которым он работал в течение двух лет в свободное от его основной работы время и который был создан им совершенно без чьей-либо технической или финансовой помощи. В 1991 он придумал себе историю, где все развитие сюжета строится вокруг одного-единственного персонажа - маленькой девочки, мрачной и раздражительной. Проект больше интересовал Боба с точки зрения создания персонажа - странного ребенка и среды его обитания - механизированного мира, в котором человеческая жизнь уподобляется работающей машине. Работа Боба с музыкой Дэвида по-

корила жюри изощренным комбинированием двух и трехмерной анимации, виртуозным движением камеры, оригинальным и очень простым монтажом, а также убедительностью героини и интеллектуальным сценарием.

The Trace Rafael Losano-Hemmer

"След" - это работа в технике "телеприсутствия", при помощи которой происходящие в реальном времени аудиовизуальные события воссоздают в трех измерениях двух общающихся между собой людей, находящихся далеко друг от друга. Две одинаковые станции связаны между собой. Действие может происходить как в одном выставочном зале, так и в разных городах. Каждый участник снабжен AMS wireless мышью, управляющей световыми лучами, трехмерной графикой и звуком в обеих станциях. За каждым участником следуют два блуждающих луча, голубой и белый, дающие проекцию на потолок. Десять микрофонов вокруг каждого участника "комментируют" звуками его передвижение. Собеседники не видят ничего, кроме обозначения их перемещений друг относительно друга. При совпадении телепатических координат участников возникает наложение одного светового круга на потолок на дру-





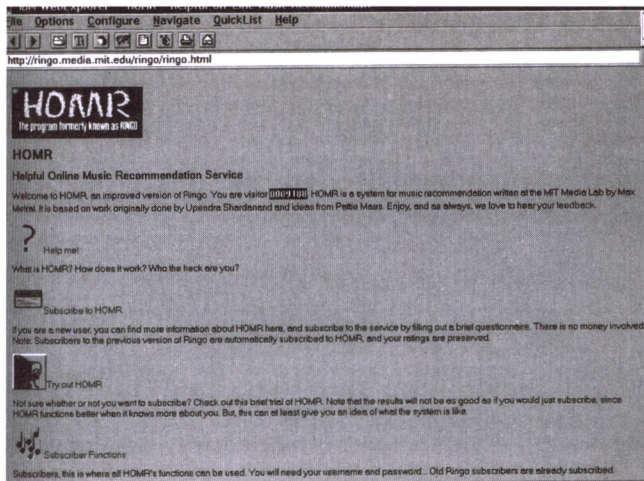
гой, меньшего размера. Эту работу ее автор, Рафаэль Лозано-Эммер, рассматривает как метафору тех состояний человеческих существ, когда одно из них находится внутри другого, как во время беременности, секса или хирургической операции. На самом деле, в The Trace скорее исследуется поведение человека в момент установления контакта с ему подобными, а также тренируется сила воображения, позволяющая на базе абстрактных данных представить ситуацию общения и взаимодействия.

Entropy Machine Mogens Jacobsen

Эта работа представляет собой металлическую коробку, установленную на полу, со сторонами, закрытыми пластиком, и открытым верхом, на котором укреплен монитор. Вокруг, в сосудах, расположена развивающаяся бактериальная культура. Все это сооружение символизирует "теплицу информации", внутри которой находится компьютер. Специальная программа в соответствии с принципом случайных чисел выбирает изображения среди более пятидесяти картинок библиотеки, иллюстрирующих биологическую эволюцию. Результаты участия посетителей выставки вы видите на картинке (см. иллюстр.).

Ringo ++ Pattie Maes

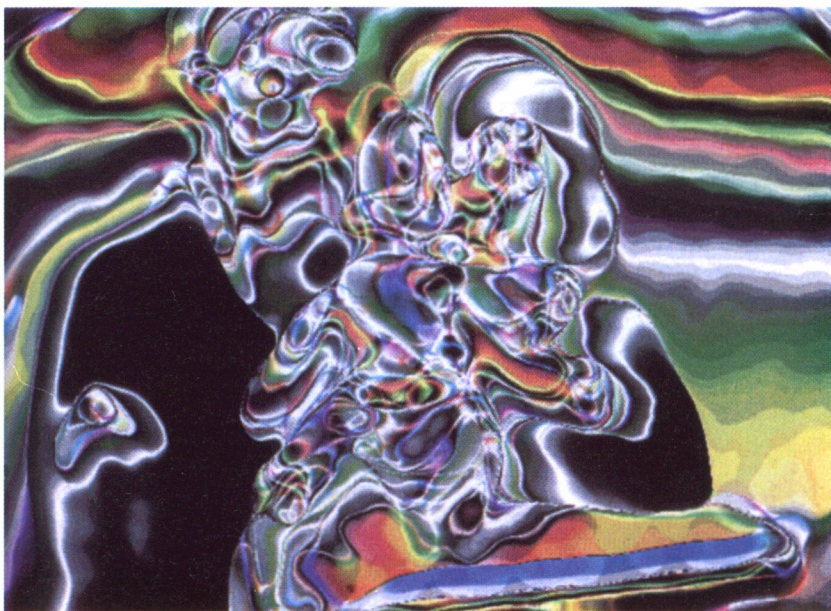
"Ринго ++" - это программа, которая предлагает новое и творческое использование WWW. Она предлагает сообществу Internet-а сервис музыкальных персонализированных рекомендаций: на выходе ты получаешь то, что любишь,



даже если ты и не догадывался об этом раньше. Когда пользователь входит в "Ринго", он начинает с того, что создает список любимых альбомов. "Ринго" связывает его с другими пользователями с похожими вкусами, сравнивает листы и создает новый список рекомендаций. Он советует новоприбывшему пользователю названия альбомов, которые любят близкие ему по пристрастиям люди, и советует избегать названий, которые эти пользователи не относят к лучшим. В результате каждый получает лист по своему вкусу. Эта работа

альный процесс. Число книг, фильмов, журналов, рекламы и альбомов, производимых сегодня, слишком велико, чтобы человеческое существо могло за ними уследить. Ringo ++ позволяет людям пользоваться напрямую чужим опытом. Его достоинства - не в красоте визуального дизайна, но в том, что он полностью использует потенциал WWW. Это программа именно такого интерактивного типа, какой хотелось бы чаще встречать в Интернете. **PRO**

Татьяна Могилевская

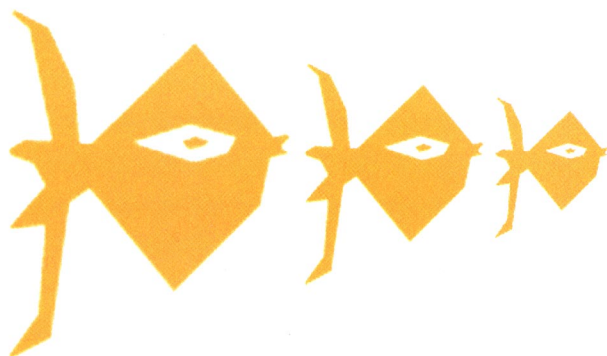


КОДЫ

Mortal Kombat3

101-000
000-101
202-000
000-202
972-279
985-125
460-460
688-422
642-468
969-141
769-342
033-564

лечение игрока №1
лечение игрока №2
ослабление игрока №1
ослабление игрока №2
отключение таймера
Psycho kombat
Randper fighting
бой в темноте
играть в shot-'em-up
победитель дерется с Motaro
победитель дерется с Noob Saibot
победитель дерется с Shao Kahn

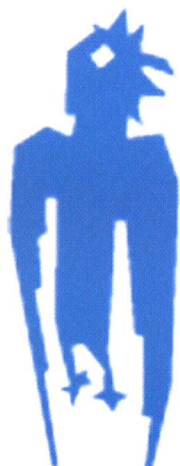
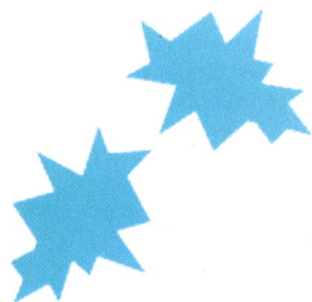


Если вы наберете в командной строке при загрузке игры после команды "МК3" следующие параметры, то вы получите:

8888: надутые бойцы
1111: сморщенные бойцы
831: тени бойцов
8000: быстрая игра
603015: медленная игра

Screamer

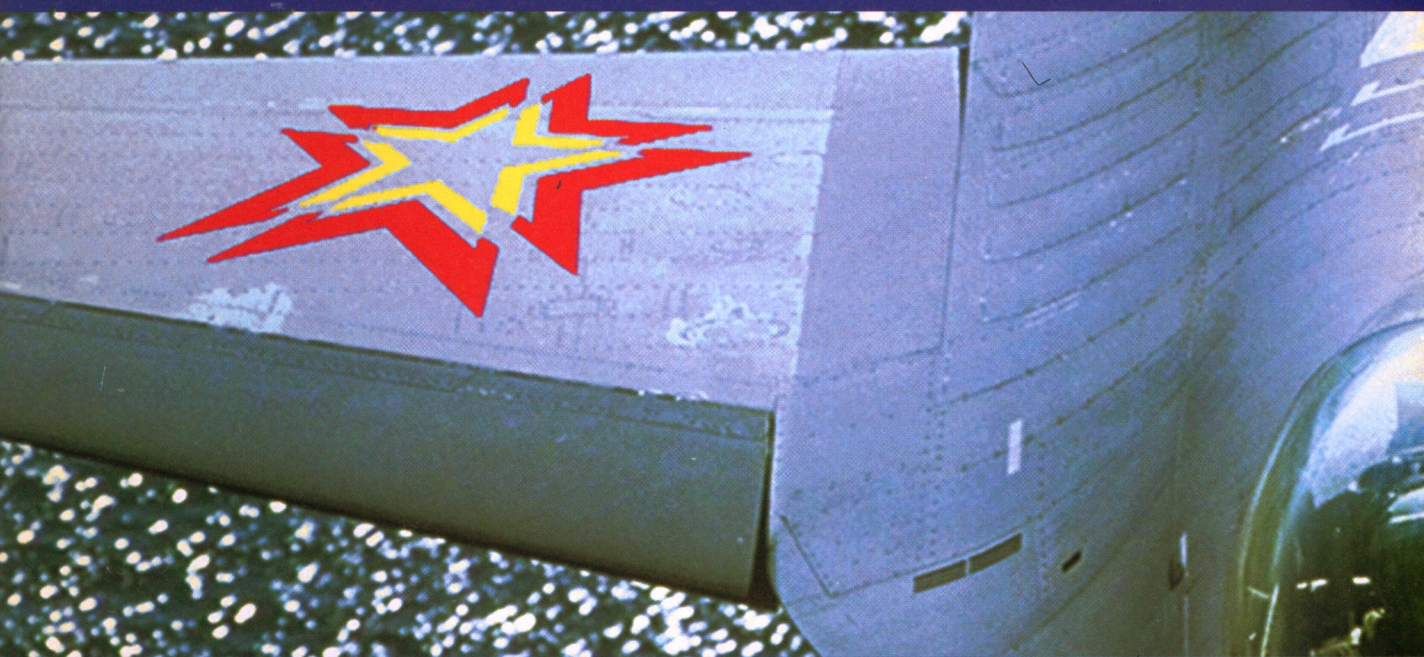
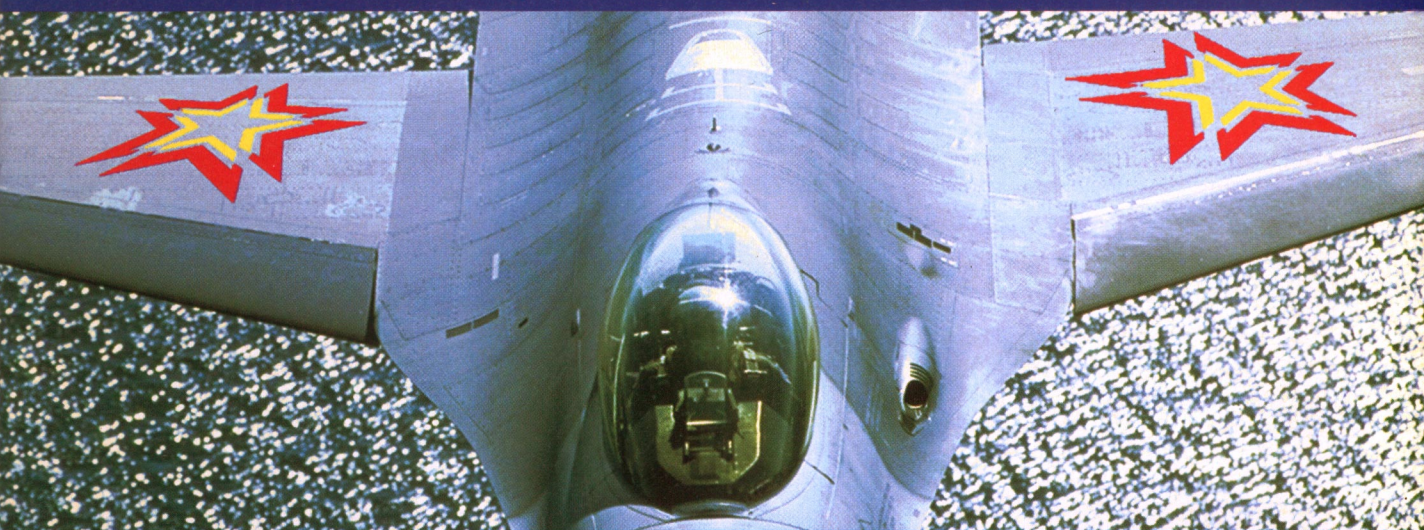
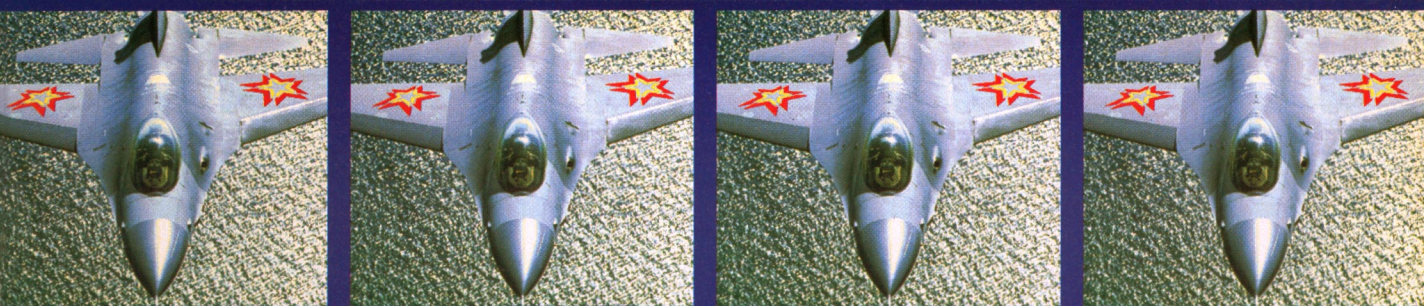
TAZOR дает вам Bullet car
VTELO дает вам все шесть трэков
CLOCK останавливает часы на один раунд
MONTY превращает конусы и барьеры в девушек и кроликов
JOINT то же самое, только в привидения, конусы и кубы
INVER дает шесть экстра трэков
MIRRO управлять на любом трэке, зеркально перевернутом
UPDOW управлять на любом трэке, перевернутом вверх дном



Crusader: No Remorse

Просто печатайте во время игры **JASSICA16**, чтобы воспользоваться cheat mode, потом нажимайте F10 для получения полного оружия, зарядов, предметов и энергии, или можете попробовать Ctrl+F10 для непобедимости. Также в командной строке можете попробовать следующие cheat:

crusader -skill x	где x это skill level (1-4)
crusader -warp x	где x это номер миссии (1-16)



КОМТЕК - БУДУЩЕЕ СОЗДАЕТСЯ СЕГОДНЯ !

КОМТЕК СНОВА В МОСКВЕ!

Самая большая, представительная и престижная выставка компьютерной техники и информационных технологий в России.

"КОМТЕК - 96"

Более 500 ведущих фирм-производителей программных и аппаратных систем со всего мира представляют полный спектр информационных технологий.

Экспозиция "OPENET", посвящена компьютерным сетям и системам связи (спонсор - фирма NOVELL).

Раздел "APPLE EXPO" (программные продукты на базе Apple) представляет информационные технологии, предназначенные для издательств, рекламных агентств, телестудий, проектных бюро, образовательных программ, бухгалтерских расчетов и других разнообразных целей.

Специальная экспозиция систем автоматизированного проектирования (системы CAD-CAM)

Насыщенная программа семинаров в области информационных систем и по разделам выставки.

ОРГАНИЗАТОРЫ ВЫСТАВКИ:

КОМПАНИИ "КОМТЕК ИНТЕРНЭШНЛ" (США) "КРОКУС ИНТЕРНЭШЛ" (РОССИЯ), АО "ЭКСПОЦЕНТР" (РОССИЯ)

22 - 26 апреля 1996 года, Москва,

Выставочный комплекс на Красной Пресне.

Выставка ориентирована на специалистов,

вход только по пригласительным билетам.

Справки по телефонам: (095) 249 8611, 249 8606



Здравствуй, уважаемая редакция!

У меня к вам, а именно, к г-ну Евгению Лунькову, есть вопрос. В журнале Pro Игры (N 6/1995 год) была опубликована статья об игре «Command&Conquer». Объясните, пожалуйста, как понимать следующую фразу из этой статьи (на стр. 39): «...ваши солдаты-фанатики получают доступ к орбитальному оружию и выходу в утилитную программу Norton-a Diskredit...» Прошу вас ответить мне либо сделать римейк статьи.

С уважением, Олейник Н.

Принося свои извинения за ошибку, допущенную в верстке, выполняю вашу просьбу:

«...ваши солдаты-фанатики получают доступ к орбитальному оружию и выходу в киберпространство...»

Принимая во внимание все вышенаписанное, вы знаете, что эти операции требуют огромного количества денег, а добывать Тибериум так долго и мучительно... Если вы немного разбираетесь в компьютерах, то вы вполне сможете чуть-чуть обмануть игру и получить желаемые деньги. Попытаюсь объяснить, что же нужно сделать: сохраните свою игру, например, под именем Pro, запомнив (или записав) количество денег, имеющихся у вас в данный момент. Затем выходите из игры и в Norton-e, в режиме F3 просмотрите свои сохраненные файлы, имеющие расширение 001, 002, и т. д. В самом начале каждого файла вы увидите имя, найдите файл с именем Pro и запомните его внешнее название. Потом запускайте утилитную программу Norton'a Diskedit и входите в содержимое нашего файла. Сначала нужно узнать обозначение суммы имеющихся у вас денег (в игре конечно) в гексагональном исчислении. Для этого вызовите на экран калькулятор (подойдет даже из Windows, только в режиме Scientific), наберите сумму ваших денег и переключите калькулятор в гексагональное исчисление (триггерная кнопка HEX) и запишите появившееся число. Затем, сверяясь с моим примером, произведите следующие действия: например, сумма денег - 1500, после перевода в HEX - 5 DC, затем прибавляем спереди ноль - 05 DC и меняем пары цифр местами - DC 05. Заходим

в режим FIND и в строке (!) HEX Converter'a (а не ASCII Table) набираем 05 DC и жмем Enter. Все найденные варианты (редактируем) меняем на FF F7 (и сохраняем каждый вариант Ctrl + G), что равняется 65527 тибериумным долларам наличными. Обычно этого с лихвой хватает для прохождения миссии, но в последней наверняка придется "делать деньги" дважды...



Привет журнал «Pro Игры»!

Хочется сразу поблагодарить всех тех, кто принимает участие и оказывает посильную помощь в создании такого замечательного журнала как Ваш.

Этот журнал то, что ждал как простой «Юзер», так и крутой «Хакер».

К сожалению, я имел честь прочитать от корки до корки только 6 и 7 номера Вашего (Нашего) журнала, зато эти номера читало, как минимум, человек двадцать...

И напоследок хочется предложить Вам несколько новых рубрик:

Покупка-Продажа-Обмен (в ней будет содержаться не только информация о выгодной купле-продаже компьютеров и комплектующих к ним, но и о возможности обмена между читателями, интересующими их играми и программами).

Лучшее Описание Игры (в ней будут публиковаться описания игр, составленные читателями, естественно, проверенные независимыми экспертами журнала).

Что бы крэкнуть? (в этой рубрике можно будет рассказать, где и как рядовым пользователям «Пискоков» дописать денек или еще чего-нибудь в таких играх, как SimSity 2000, SimTower, WarCraft I & II, UFO I & II, Caesar II и т. д.

Искренне Ваш
Сергея из Перловки.

Привет, «Pro Игры»!

Пишет вам еще один новоявленный «чайник с дипломом». С некоторых пор я стал настоящим фанатом вашего Журнала (именно с большой буквы). Могу открыть на любой странице. И не могу остановиться - читаю до конца (уже научно доказано, 5 раз пробовал). Так что, если возникнут «разногласия» с почитателями, скажем, «Магазина игрушек», то зовите меня, «за Pro Игры» на любые баррикады». Хочу присоединиться к словам из письма своего однофамильца и одноименца, Андрея Кудрявцева (N 1 за 1996 г.), что столько номеров купил и прочитал, а еще ни разу не разочаровывался. Это тоже большое достижение, ведь раз народ говорит, так оно и есть (народная мудрость).

Да и вообще, «правильной дорогой идете», господа. Без пяти минут - мировой журнал. В прямом смысле этого слова. Дело у вас нужное, полезное, а уж нам («чайникам») в особенности...

Андрей Кудрявцев.

АНИГРАФ ENIGRAPH



ЧЕТВЕРТЫЙ МОСКОВСКИЙ
МЕЖДУНАРОДНЫЙ
ФЕСТИВАЛЬ
КОМПЬЮТЕРНОЙ
ГРАФИКИ И АНИМАЦИИ

22-25 МАЯ 1996
ЦЕНТР МЕЖДУНАРОДНОЙ ТОРГОВЛИ
КОНГРЕСС-ХОЛЛ

Спонсоры Фестиваля

 **JOY COMPANY**

 **STEEPLER GRAPHICS GROUP**
КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА И АНИМАЦИЯ

THE FOURTH MOSCOW
INTERNATIONAL
FESTIVAL
OF COMPUTER
GRAPHICS AND ANIMATION

22-25 MAY 1996
INTERNATIONAL TRADE CENTRE
CONGRESS-HALL

Festival Sponsors

КОМПЬЮ
ТЕРРА

МИР ПК

Оргкомитет Фестиваля - тел. (095)187-1942, факс (095)187-7560

Анкета

Если вам покажется спорным топ 10 наших экспертов, опубликованный в номере, скорее берите ручку и заполняйте новую анкету, которую мы предлагаем вашему вниманию. Ведь именно вы, ваше мнение может оказаться решающим при определении популярности той или иной игры. Теперь мы будем публиковать ежеквартально топ 20 по итогам анкетирования (между приславшими анкеты будут разыгрываться игры Sierra, MicroProse и Bethesda), а также ежемесячно топ 10 и топ 5 (игры для Мака) по мнению экспертов нашего журнала. Мы публикуем обновленный список игр, которые, на наш взгляд, имеют шансы войти в топ 20 читательских пристрастий.

☐ Actua Soccer	Gremlin Interactive	☐ Last Bounty Hunter	American Laser Games
☐ Advanced Tactical Fighters	Electronic Arts	☐ Maniac Carts	Virgin
☐ Afterlife	LucasArts	☐ Metal Storm	Sierra
☐ Albion	Blue Byte	☐ Mechwarrior II: Expansion Pack	Activision
☐ Angel Devoid	Mindscape	☐ Mission Critical	Legend
☐ AH-64 Longbow	Origin	☐ Mortal Coil	Virgin
☐ Allied General	SSI	☐ Navy Strike	Empire
☐ Ascendancy	Virgin	☐ Need For Speed	Electronic Arts
☐ Azrael's Tear	Mindscape	☐ NHL Hockey'96	Electronic Arts
☐ Battle Cruiser 3000AD	GameTek	☐ Normality Inc.	Gremlin
☐ Battle Isle III	Accolade	☐ Outpost II	Sierra
☐ Beavis & Buttthead	Viacom	☐ Pax Imperia II	Blizzard
☐ Big Red Racing	Domark	☐ Parasite	Sony
☐ Blood & Magic	Interplay	☐ Police Quest 5 SWAT	Sierra
☐ Chronomaster	Capstone	☐ Quake	id Software
☐ Chronicles of the Sword	Sony	☐ Quarantine 2: Road Warrior	GameTek
☐ Civilisation II	MicroProse	☐ Rally	Virgin
☐ Command & Conquer:		☐ Rebel Assault II	LucasArts
☐ The Covert Operations	Westwood	☐ Red Baron II	Sierra
☐ Conquest of the New World	Interplay	☐ Renegade	Mindscape
☐ Creation	Bullfrog	☐ Ridge Racer	Sony
☐ Cyberspeed	Mindscape	☐ Ripper	GameTek
☐ Dark Seed II	Infogrames	☐ Rise II: Resurrection	Mirage
☐ Dungeon Keeper	Bullfrog	☐ Resurrection: Cyberia II	Virgin
☐ Daggerfall	Bethesda	☐ Screamer	Virgin
☐ Descent to Undermountain	Interplay	☐ Sea Legends	Ocean
☐ Defcon 5	GT Interactive	☐ Sentient	Sony
☐ Demolition Derby	Virgin	☐ Shadow Warrior	US Gold
☐ Destruction Derby	Sony Interactive	☐ Shockwave Assault	Electronic Arts
☐ Deadline	Sony	☐ SpyCraft	Activision
☐ Deathtrap Dungeon	Domark	☐ Spud!	Alternative Software
☐ Deathkeep	Mindscape	☐ Steel Panthers	SSI
☐ Destiny	Interactive Magic	☐ Stonekeep	Interplay
☐ Deus	Silmarils	☐ Star Trek: Generations	MicroProse
☐ Descent II	Interplay	☐ Synnergist	21st Century
☐ Duke Nukem 3D	Apogee	☐ Syndicate Wars	Bullfrog
☐ Earthsiege II	Sierra	☐ SU-27 Flanker	SSI
☐ Earthworm Jim	Funsoft	☐ The 11th Hour	Virgin
☐ EF 2000	Ocean	☐ The 10th Planet	Bethesda
☐ Empire II	New World Computing	☐ Terra Nova	Virgin
☐ FIFA Soccer 96	Electronic Arts	☐ Time Commando	Electronic Arts
☐ Flight Kombat	Virgin	☐ The Darkening	Electronic Arts
☐ Frankenstein	Interplay	☐ The Lost Viking II	Interplay
☐ Fury3	Microsoft	☐ The Raven Project	Mindscape
☐ FX-Fighter	GTE	☐ The Dig	LucasArts
☐ Gabriel Knight II	Sierra	☐ The Terminator: Future Shock	Bethesda
☐ Gene Wars	Bullfrog	☐ This Means War	MicroProse
☐ Grand Prix II	MicroProse	☐ ToonStruck	Virgin
☐ Hardline	Virgin	☐ Torin's Passage	Sierra
☐ Heart of Darkness	Virgin	☐ Trial by Magic	Marit Studios
☐ Heroes of Might and Magic	New World Computing	☐ Thunderhawk II	Core Disign
☐ Hexen	GT Interactive	☐ Virtual Karts	MicroProse
☐ Hyper Blade	Activision	☐ Voyeur II	Philips
☐ Ice & Fire	GT Interactive	☐ WaterWorld	Interplay
☐ IndyCar Racing II	Virgin	☐ Warhammer	Mindscape
☐ Iron Cross	Mindscape	☐ Wetlands	New World Computing
☐ Iron Angel	Ocean	☐ Warhammer	Mindscape
☐ Indestructibles	Bullfrog	☐ Wing Commander IV	Origin
☐ Into the Shadows	Scavenger	☐ WarCraft II	Blizzard
☐ Krazy Ivan	March	☐ Worms	Team 17
☐ Knight's Chase	Infogrames	☐ Zork Nemesis	Activision
☐ Lands of Lore II	Virgin		

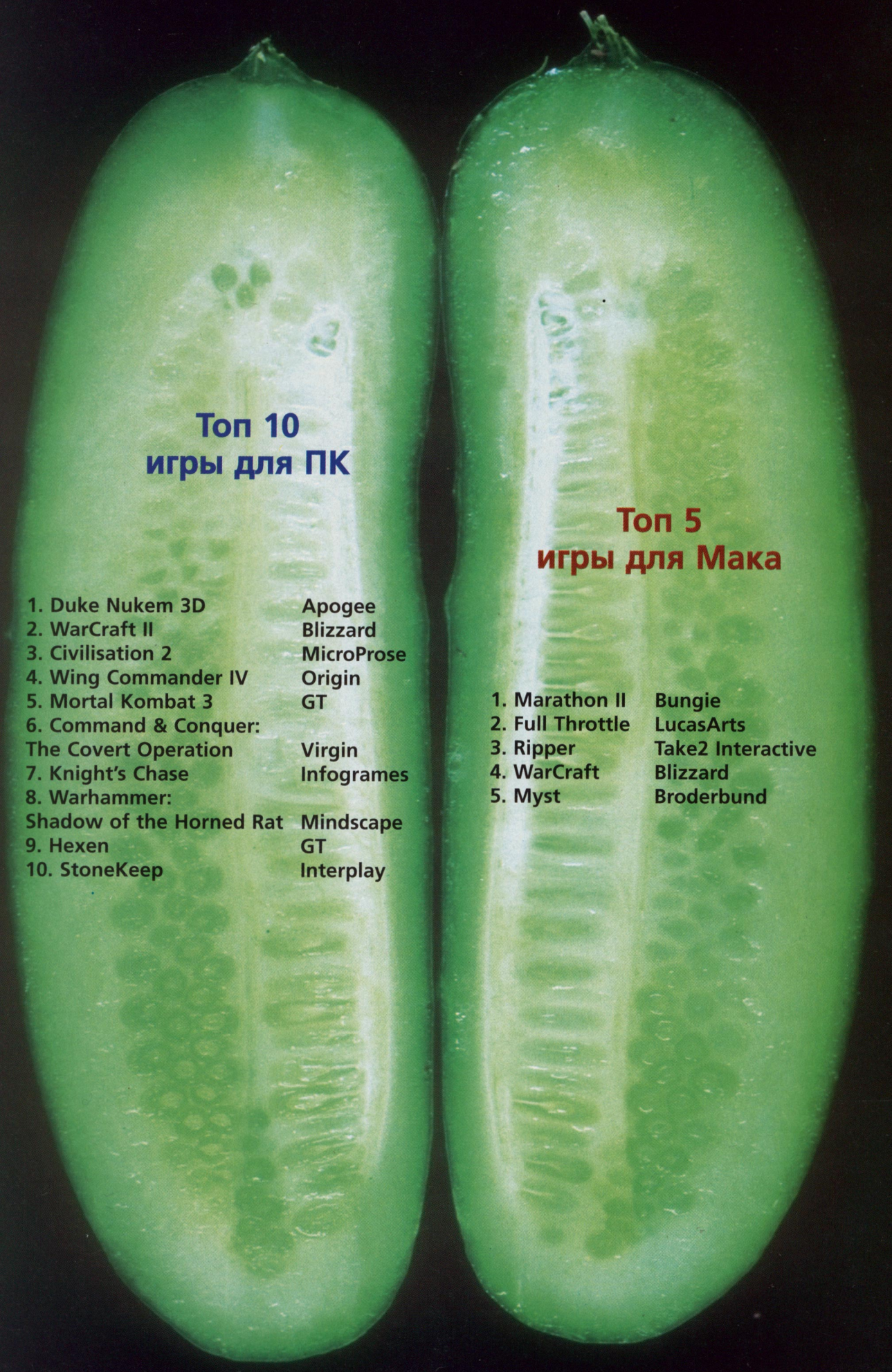
Мы с нетерпением ждем ваших писем, и вы можете составить собственный топ 20 либо в клеточках, рядом с приведенным списком, проставить числа напротив тех игр, в которые вы уже играли. Смело посылайте ваши письма, не забывая указать свой обратный адрес и полные названия игр и фирм-издателей.

Наш адрес: Россия, Москва. 129223, пр.Мира, ВВЦ, а/я 18, журнал "Про Игры"
Несколько скромных вопросов напоследок:

Ваш компьютер дома _____
на работе _____
есть ли у вас модем _____
ваш возраст _____
кем вы работаете (если вы работаете) _____

20 новых игр, которые вы считаете шедеврами и несомненно провели с ними много часов:

Название	Издатель	Название	Издатель
1 _____	/ _____	11 _____	/ _____
2 _____	/ _____	12 _____	/ _____
3 _____	/ _____	13 _____	/ _____
4 _____	/ _____	14 _____	/ _____
5 _____	/ _____	15 _____	/ _____
6 _____	/ _____	16 _____	/ _____
7 _____	/ _____	17 _____	/ _____
8 _____	/ _____	18 _____	/ _____
9 _____	/ _____	19 _____	/ _____
10 _____	/ _____	20 _____	/ _____



Топ 10 игры для ПК

- | | |
|---|------------|
| 1. Duke Nukem 3D | Apogee |
| 2. WarCraft II | Blizzard |
| 3. Civilisation 2 | MicroProse |
| 4. Wing Commander IV | Origin |
| 5. Mortal Kombat 3 | GT |
| 6. Command & Conquer:
The Covert Operation | Virgin |
| 7. Knight's Chase | Infogrames |
| 8. Warhammer:
Shadow of the Horned Rat | Mindscape |
| 9. Hexen | GT |
| 10. StoneKeep | Interplay |

Топ 5 игры для Мака

- | | |
|------------------|-------------------|
| 1. Marathon II | Bungie |
| 2. Full Throttle | LucasArts |
| 3. Ripper | Take2 Interactive |
| 4. WarCraft | Blizzard |
| 5. Myst | Broderbund |

ПОДПИСКА НА ИЗДАНИЯ

СЕТИ И СИСТЕМЫ СВЯЗИ

стоимость подписки на 10 номеров,
начиная с любого номера первого полугодия 1996 г.

120 000 р.

PRO ИГРЫ

стоимость подписки на 10 номеров,
начиная с любого номера первого полугодия 1996 г.

100 000 р.

**При подписке на ДВА издания
подписчику предоставляется скидка.**

Суммарная стоимость подписки на ДВА издания

198 000 р.

Цены действуют только на территории России

Телефон для справок: (095) 188-8597

Пожалуйста, заполните отрезную
карточку, зачеркните квадраты,
соответствующие изданиям, на
которые Вы хотите подписаться,
укажите номер выпуска, начиная с
которого Вы хотите получать
отмеченные издания, и вышлите
карточку по адресу

ООО «АНТОНИЮК-Консалтинг»:

**Россия, 129223, Москва,
пр-т Мира, Всероссийский
Выставочный Центр, а/я 41**

вместе с копией документа об оплате
(квитанция почтового перевода или
платежное поручение с отметкой
банка об исполнении). Оплата
производится в рублях на **р/с №
5467405 в отделении
Мосбизнесбанка при ВВЦ, МФО
201285.** Иногородние подписчики
дополнительно указывают
корреспондентский счет 474161400
РКЦ ГУ ЦБ РФ г. Москвы,
МФО 201791

ОТРЕЗНАЯ КАРТОЧКА ПОДПИСКИ

Пожалуйста, заполните разборчиво и полностью и укажите точный адрес доставки:

Ф.И.О. _____
(полностью)

В КАКОЙ ОТРАСЛИ
ВЫ РАБОТАЕТЕ

☐ Наука, образование	☐ Компьютерный бизнес	☐ Системная интеграция	☐ Строительство
☐ Промышленность	☐ Силловые структуры	☐ Управление	☐ Сфера обслуживания
☐ Финансы, банки, страхование	☐ Связь	☐ Транспорт	☐ Культура, здравоохранение

ОРГАНИЗАЦИЯ _____

ДОЛЖНОСТЬ _____

АДРЕС ДОСТАВКИ _____
(страна) (индекс) (нас. пункт)

(область) (улица) (дом/корп./кв./офис)

Указанный адрес является Вашим _____
☐ домашним адресом ☐ рабочим _____
ТЕЛЕФОН _____
ФАКС _____

Прошу оформить подписку и высылать мне отмеченные издания:

Да!

☐ СЕТИ И СИСТЕМЫ СВЯЗИ с № _____ 1996 на _____ номеров

☐ PRO ИГРЫ с № _____ 1996 на _____ номеров

ПОДПИСКА НА 2-е ПОЛУГОДИЕ 1996 ГОДА В ЛЮБОМ ОТДЕЛЕНИИ СВЯЗИ!

Оформить подписку на журнал ПРОМГРЫ очень просто. В любом отделении связи на территории бывшего СССР, где принимается подписка по каталогам АРСИ или ЦРТА (в случае, если подписка принимается по общим каталогам, из двух отпечатанных на этой странице купонов подписки, подписной индекс которого соответствует выбранному Вами каталогу, вырезать заполненный купон и оплатить подписку по цене, указанной в этом каталоге.

В течение 2-го полугодия 1996 года Вы получите 5 номеров журнала.

ПОДПИСКА ПО КАТАЛОГУ АРЗИ

		Министерство связи РФ «Союзпечать»							
		АБОНЕМЕНТ на журнал							
		91783							
		ПРОИГРЫ							
		Количество комплектов							
		на 1996 год по месяцам:							
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
—	—	—	—	—	X	X	X	X	X
Куда									
		(почтовый индекс)				(адрес)			
Кому									
		(фамилия, инициалы)							
		ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА							
		на журнал							
		91783							
		ПРОИГРЫ							
Стои- мость		подписи пере- адресовки				Кол-во комплектов			
				рублей					
		на 1996 год по месяцам:							
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
—	—	—	—	—	X	X	X	X	X
Куда									
		(почтовый индекс)				(адрес)			
Кому									
		(фамилия, инициалы)							

ПРОВЕРЬТЕ ПРАВИЛЬНОСТЬ ОФОРМЛЕНИЯ АБОНЕМЕНТА!

На абонементе должен быть проставлен оттиск кассовой машины.
При оформлении подписки (переадресовки) без кассовой машины на абонементе проставляется оттиск календарного штампа отделения связи.
В этом случае абонемент выдается подписчику с квитанцией об оплате стоимости подписки (переадресовки).

Для оформления подписки на журнал, а также для переадресования издания бланк абонемента с доставочной карточкой заполняется подписчиком чернилами, разборчиво, без сокращений, в соответствии с условиями, изложенными в каталогах Союзпечати.
Заполнение месячных клеток при переадресовании издания, а также клетки «ПВ—МЕСТО» производится работниками предприятий связи и Союзпечати.

ПРОВЕРЬТЕ ПРАВИЛЬНОСТЬ ОФОРМЛЕНИЯ АБОНЕМЕНТА!

На абонементе должен быть проставлен оттиск кассовой машины.
При оформлении подписки (переадресовки) без кассовой машины на абонементе проставляется оттиск календарного штампа отделения связи.
В этом случае абонемент выдается подписчику с квитанцией об оплате стоимости подписки (переадресовки).

Для оформления подписки на журнал, а также для переадресования издания бланк абонемента с доставочной карточкой заполняется подписчиком чернилами, разборчиво, без сокращений, в соответствии с условиями, изложенными в каталогах Союзпечати.
Заполнение месячных клеток при переадресовании издания, а также клетки «ПВ—МЕСТО» производится работниками предприятий связи и Союзпечати.